ESTAS SON LAS NOCHES DE LA MAS FAMOSA GATA

COMICS scene

NUM. 15
390 PTS.

LA SOMBRA: ¿LLEGARA AL FIN A LA PANTALLA GRANDE?

¡SHAZAM! VUELVE EL CAPITAN MARVEL

CHRIS CLAREMONT ENFRENTA A PREDATOR CONTRA ALIEN

MUERTO O VIVO, SIEMPRE SERA EL PUNISHER

LOS X-MEN MUTANTES DEL FUTURO

SUPERMAN TRIUNFA EN LA TELEVISION DE LOS EE. UU.

00015
8 414090 103725

TED KORD + YWING
CRG COMICS RELEASE GROUP

ediciones zinco

Que no falten en tu COMITECA

ediciones zinco

DC

975 pts. Ref.: 4

1.200 pts. Ref.: 5

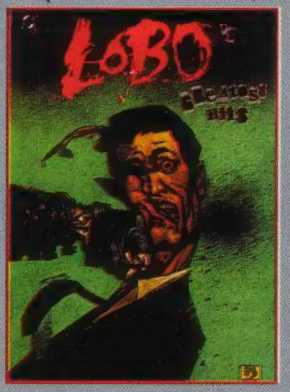
1.250 pts. Ref.: 6

800 pts. Ref.: 19/1
875 pts. Ref.: 19/2

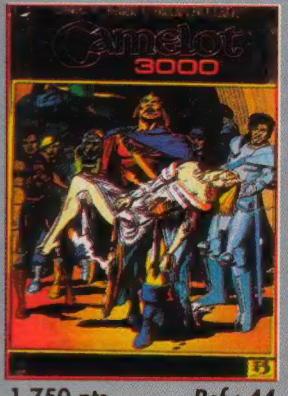
800 pts. Ref.: 20

1.875 pts. Ref.: 41

1.875 pts. Ref.: 42



1.275 pts. Ref.: 43



1.750 pts. Ref.: 44

995 pts. Ref.: 45

1.250 pts. Ref.: 46

1.275 pts. Ref.: 47/1
1.275 pts. Ref.: 47/2

575 pts. Ref.: 48

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

Dirija su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

- ☐ Ref. 4 ..... 975 pts.
- ☐ Ref. 5 ..... 1.200 pts.
- ☐ Ref. 6 ..... 1.250 pts.
- ☐ Ref. 19/1 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 19/2 ..... 875 pts.
- ☐ Ref. 20 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 41 ..... 1.875 pts.
- ☐ Ref. 42 ..... 1.875 pts.
- ☐ Ref. 43 ..... 1.275 pts.
- ☐ Ref. 44 ..... 1.750 pts.
- ☐ Ref. 45 ..... 995 pts.
- ☐ Ref. 46 ..... 1.250 pts.
- ☐ Ref. 47/1 ..... 1.275 pts.
- ☐ Ref. 47/2 ..... 1.275 pts.
- ☐ Ref. 48 ..... 575 pts.

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario
☐ Giro postal

— Más **250 pts.** GASTOS ENVIO

☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos: .....

Domicilio: ..... Tel: .....

Cod. Postal: ..... Pobl.: ..... Prov.: .....

COMICS scene

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Vuestras cartas

8 **VOLANDO POR LAS ONDAS**
Lois y Clark en la pequeña pantalla

10 **EL MUNDO DE LA ILUSTRACION**
Hablemos de dibujos animados

11 **EL NUEVO DAREDEVIL**
Ahora que está muerto, ya puede vivir

16 **LOS CREADORES DE LA SOMBRA**
Tras trece años, al fin hacen la película

19 **DEMONIOS CREATIVOS**
Chris Claremont no deja de escribir

25 **NOCHES FELINAS**
La mujer gato vuelve a ronronear

30 **UNA EPOCA DE MARAVILLAS**
Alex Rose pinta el inicio de una era

38 **NO ES UN NINJA MAS**
Ha llegado la hora de Ninjak

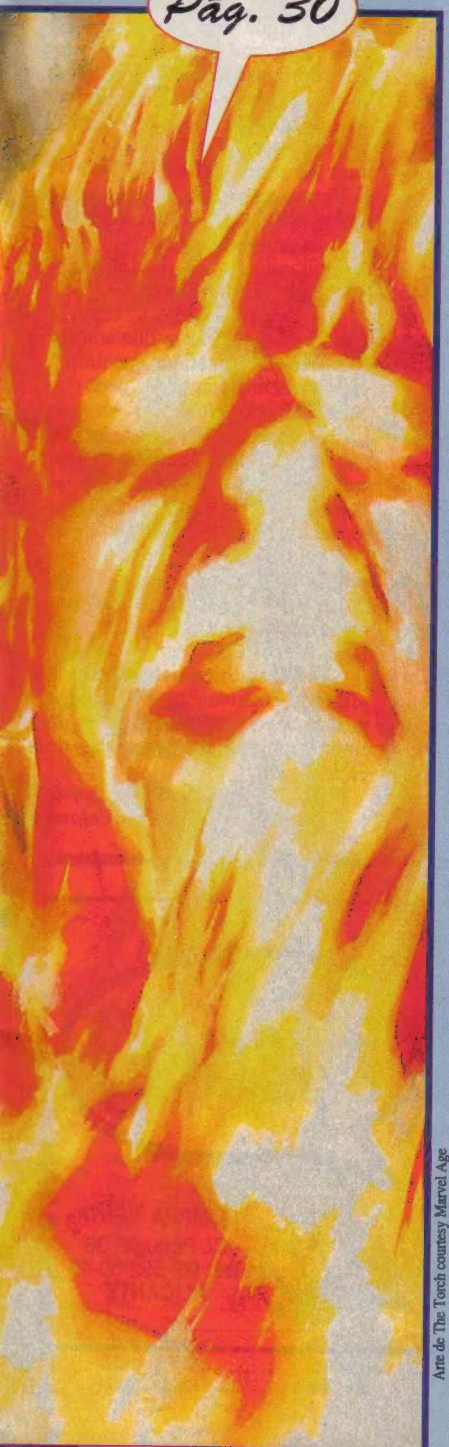
44 **LOS MUTANTES DEL MAÑANA**
Bienvenidos al mundo de los X-Men 2099

50 **UNA NUEVA ESTRELLA**
Dibujar cómics es el mejor trabajo del mundo

55 **DESEOS DE MORIR**
Todo el mundo quiere ser el Punisher

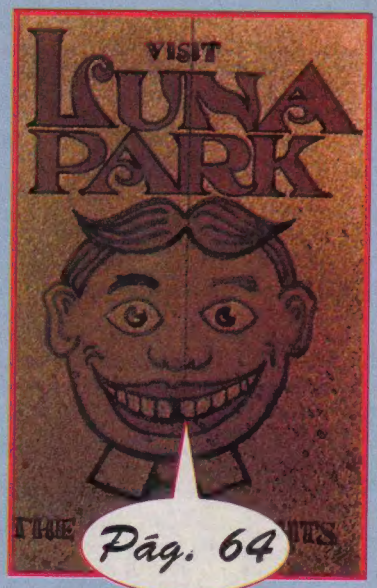
59 **EL PODER DE SHAZAM**
Vuelve el auténtico Capitán Marvel

64 **TIEMPO DE DEMONIOS**
La gran escapatoria de Batman y Houdini



Arte de The Torch courtesy Marvel Age

Arte de Shadow© 1993 The Conde Nast Publications, Inc.



Personajes y Arte de Batman/Houdini© 1993 DC Comics

COMICS SCENE is published by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. American staff: Editor: David McDonnell, Managing Editor: Mike McAvennie, Associate Editor: Maureen McTigue, Art Director: Jim McLernon. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 37, 38, 39 & 40, Copyright © 1993, 1994 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.

COMICS SCENE número 15, marzo de 1994, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1994 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial: Luis Vigil. Colaboran en éste número: Asesor: Miguel G. Saavedra. • Diseño: Antonio Sánchez • Composición: Francisco Solsona. • Traductores: Albert Solé. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Avda. Barcelona, 225, 08750 Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 390 Ptas. (Transporte Incluido.)

BOCADILLOS del lector

Felicidades por vuestra revista. En particular, el artículo final del número 13, titulado «Crisis de los infinitos cómics», me pareció magnífico. Sólo os pediría que, una vez finalizado el «baño de sangre» que auguraba dicho artículo, publiquéis otro donde se detalle cómo ha quedado la situación del mercado USA. Por desgracia, se me hace muy difícil creer que todos esos nuevos universos recién nacidos puedan sobrevivir.

También, y aún reconociendo que se trata de un tema espinoso, creo que sería positivo hacerle una radiografía similar al cómic de nuestro país, ya que, al fin y al cabo, es el que leemos directamente, por más que las bases sean americanas, europeas o japonesas. No hablo de entrar en disputas con las editoriales, sino únicamente de ofrecer los datos del mercado español, que supongo que tendréis a mano.

Y termino mi carta con dos peticiones: una, que incluyáis entrevistas con Alan Moore, Frank Miller, Walt Simonson y John Byrne; y dos, que reemprendáis la publicación de la sección «Fuera de Viñeta» (que, a fin de cuentas, sólo era una página)

«Forastero»
Sevilla

Probablemente todavía sea un poco pronto para evaluar en profundidad las consecuencias de esa avalancha de nuevos títulos y universos que desbordó el mercado americano del cómic este pasado verano. De momento, lo que sí se ha producido es un cierto descenso generalizado de ventas, si bien algunos expertos pronostican que la situación podría comenzar a revertir en breve. Entre las editoriales importantes, las que se han visto afectadas más negativamente por el bajón han sido Valiant e Image, especialmente esta última. Por su parte, Malibu ha conseguido un éxito moderado con su Ultraverso, al contrario que el Comics Greatest World de Dark Horse, que se ha convertido en uno de los fiascos de la temporada (aunque la editorial espera resarcirse ahora con el lanzamiento del sello Legends). Otro de los universos que empezaban, el Defiant de Jim Shooter, también ha tenido una acogida inferior a las expectativas iniciales. Y en cuanto a las dos grandes, Marvel y DC, se puede decir que ambas han recuperado posiciones, tal vez porque, entre tanto maremagnum, los lectores han optado por volver a sus personajes de siempre. Pese a ello, ninguna se ha librado de su cuota de tropiezos: Marvel ha tenido que liquidar su línea de superhéroes británicos, Marvel UK, tras un fallido intento de reestructuración; y ni el Barkerverso ni la línea Milestone han conseguido atraer a una audiencia estable, al menos hasta ahora. Supongo que en los próximos correos podremos ahondar un poco más en el tema, a medida que se vaya despejando el panorama. Y termino diciéndote que tu petición de efectuar una radiografía sobre la situación del cómic en España me parece muy interesante... pero no para esta revista. Siendo Zinco parte interesada, cualquier análisis que se hiciera desde estas páginas podría herir susceptibilidades, y seguramente con razón.

¡Hay que ver las movidas que se montan los americanos! Me llamaron mucho la atención todos esos «nuevos universos» de los que informásteis en el último número, pero también creo que se han pasado un poco de rosca, ¿no? Lo que me fastidia de estos artículos es que nunca sabes si los cómics se van a poder ver aquí. Ya sé que no es responsabilidad vuestra, pero es que ponéis la miel en la boca y luego... a esperar y esperar, a ver si alguna editorial se digna a publicarlos. Personalmente, encuentro decepcionante el panorama actual del cómic en España. Parece que las editoriales tengan miedo de probar cosas nuevas, y claro, así nos va el pelo.

Para terminar, me gustaría que en la revista comentárais algo del «desembarco» de artistas españoles en Marvel UK.

Luis García Felipe
Castellón

Lamentablemente, todo ese anunciado «desembarco» de dibujantes españoles ha quedado finalmente en nada, ya que, como señalábamos antes, la filial inglesa de Marvel ha anunciado la cancelación de su línea de cómics de superhéroes, aunque comentan que tal vez se haga un relanzamiento dentro de un tiempo (cuando las aguas discurran más calmadas, presumiblemente). Para compensar, podemos dar la buena noticia de que al menos dos de los dibujantes españoles que estaban en Marvel UK –y alguno más que podría sumarse próximamente– han comenzado a trabajar directamente para editoriales americanas: Carlos Pacheco se ha comprometido con DC para ilustrar dos números de la serie The Flash, y tiene en proyecto la realización de una miniserie de Bishop, para Marvel, con fecha de publicación prevista para otoño; y otro buen amigo, Salvador Larroca, ha sido fichado como nuevo dibujante regular de la colección del Motorista Fantasma, a partir del número 51 de la edición americana. Aprovechamos la ocasión para felicitar a ambos, y ojalá que éste sí sea el principio de un desembarco de dibujantes españoles... pero en los USA. Que tampoco sería el primero, dicho sea de paso.

Constato que la «polémica Image» sigue viva en vuestra revista, a juzgar por los comentarios reproducidos en los últimos números. Quiero dejar claro que no soy ningún «Marvel Zombi» de esos que desprecian los cómics de otras editoriales porque sí. Pero, una vez dicho esto, añadiré que casi todo lo que he visto y leído de Image da bastante pena, quitando alguna cosa como el «1963» de Alan Moore

Le doy totalmente la razón a aquel lector que decía que son un grupo de «mercenarios» que únicamente buscan sacar tajada de la popularidad conseguida en Marvel. La imaginación brilla por su ausencia, y los clones de Liefeld y de Lee campan por sus respetos, hasta tal punto que llegan a aburrirte de tanta repetición de poses y musculitos superdesarrollados. Por no hablar de los personajes, casi todos calcados de superhéroes Marvel. Y el que no me crea, que mire el Bloodstrike de Rob Liefeld.

Está muy bien todo eso de la «libertad creativa», pero lo que me gustaría es que los responsables de Image empezaran a hacer uso de ella.

Santiago López
Barcelona

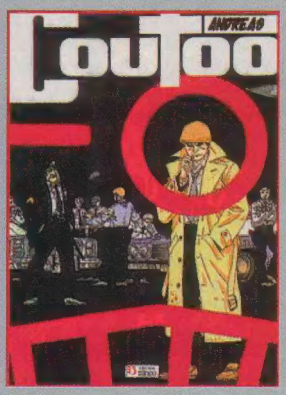
NOVELAS GRAFICAS

ediciones zinco

Ref.: 18 975 PTS.

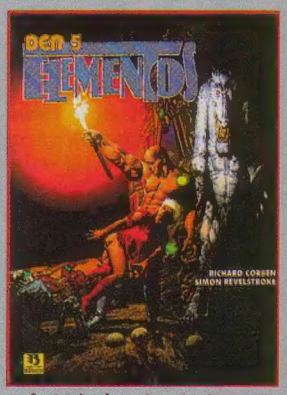
Ref.: 21/Vol. 12 1.150 PTS.
Ref.: 21/Vol. 13 1.150 PTS.

Ref.: 31 875 PTS.



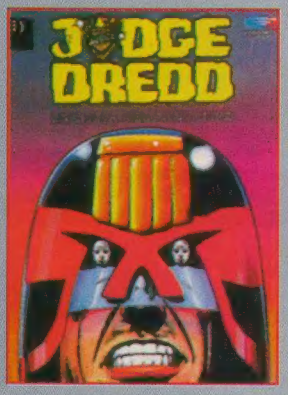
Ref.: 23 800 PTS.

Ref.: 24 850 PTS.

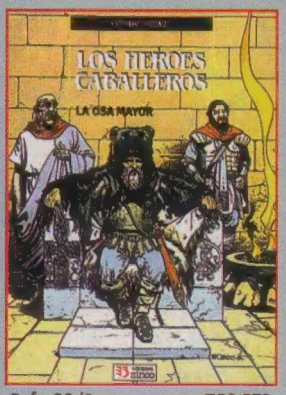


Ref.: 32/Vol.4 1.375 PTS.
Ref.: 32/Vol.5 1.375 PTS.

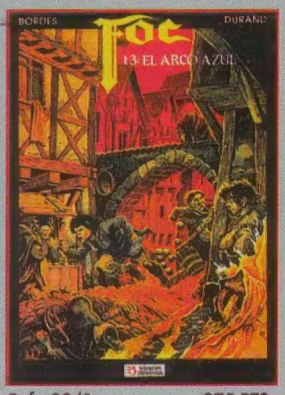
Ref.: 26 750 PTS.



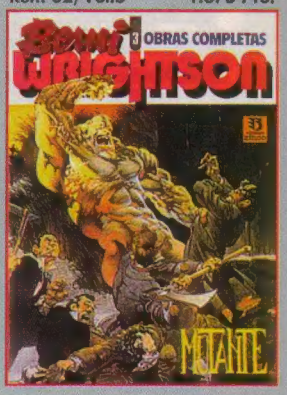
Ref.: 27 1.450 PTS.



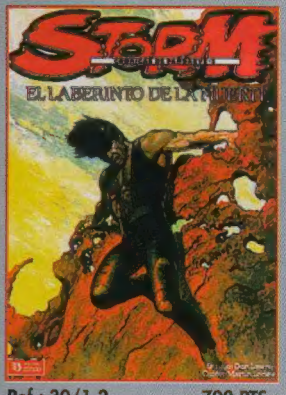
Ref.: 28/1 750 PTS.
Ref.: 28/2 750 PTS.



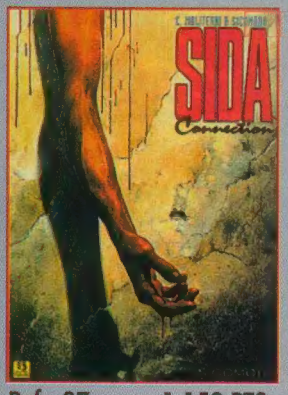
Ref.: 29/1 975 PTS.
Ref.: 29/2-3 800 PTS.



Ref.: 33 775 PTS.

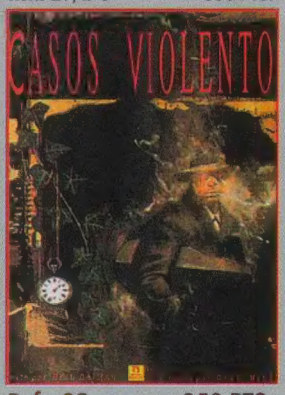


Ref.: 30/1-2 700 PTS.
Ref.: 30/3-4 775 PTS.



Ref.: 37 1.150 PTS.

Ref.: 38 975 PTS.



Ref.: 39 850 PTS.

Ref.: 40 850 PTS.

Dirija su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

- ☐ Ref. 18 ..... 975 pts.
- ☐ Ref. 21 Vol. 12 ..... 1.150 pts.
- ☐ Ref. 21 Vol. 13 ..... 1.150 pts.
- ☐ Ref. 23 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 24 ..... 850 pts.
- ☐ Ref. 26 ..... 750 pts.
- ☐ Ref. 27 ..... 1.450 pts.
- ☐ Ref. 28/1 ..... 750 pts.
- ☐ Ref. 28/2 ..... 750 pts.
- ☐ Ref. 29/1 ..... 975 pts.
- ☐ Ref. 29/2 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 29/3 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 30/1 ..... 700 pts.
- ☐ Ref. 30/2 ..... 700 pts.
- ☐ Ref. 30/3 ..... 775 pts.
- ☐ Ref. 30/4 ..... 775 pts.
- ☐ Ref. 31 ..... 875 pts.
- ☐ Ref. 32/Vol. 4 ..... 1.375 pts.
- ☐ Ref. 32/Vol. 5 ..... 1.375 pts.
- ☐ Ref. 33 ..... 775 pts.
- ☐ Ref. 37 ..... 1.150 pts.
- ☐ Ref. 38 ..... 975 pts.
- ☐ Ref. 39 ..... 850 pts.
- ☐ Ref. 40 ..... 850 pts.

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario ☐ Giro postal Más **200 pts.** GASTOS ENVIO
☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos: .....

Domicilio: ..... Tel: .....

Cod. Postal: ..... Pobl.: ..... Prov.: .....

BOCADILLOS del lector

Muy duras me parecen tus críticas, Santiago. Y tal vez habría que matizarlas un poco, porque no creo que sea justo meter a todo el mundo en el mismo saco. Gente como Erik Larsen, William Messner Loebs o Sam Kieth, por citar unos pocos ejemplos, están realizando un trabajo muy digno en Image, y no merecen que se les coloque al mismo nivel de quienes se han limitado a plagiar personajes y conceptos sin el menor rubor. Seguramente estos últimos sí van a tener que espabilarse para seguir contando con el favor de unos lectores que cada vez son más selectivos. Resulta muy significativo que los dos primeros fichajes Image de este año no hayan sido artistas «hot», sino guionistas. Tal es el caso de Jim Shooter, que se ha prestado para echar un «cable» a Rob Liefeld –y nunca mejor dicho– en el relanzamiento de su Youngblood 94; o el de Chris Claremont, que volverá a formar tándem creativo con Jim Lee en una trilogía de la serie Wildcats (donde se presentará, además, un nuevo personaje de Claremont llamado Huntsman). Si esto es el principio de un cambio de estrategia de los Imagineros, es algo que sólo el tiempo dirá ...

¿Qué pasó con el contenido del último número? La verdad es que me pareció el más flojo de todos los que habéis sacado hasta ahora. Además, muchos artículos no coincidían con los anunciados en la columna de novedades que aparece en los cómics DC. ¿Dónde está el prometido reportaje sobre Lois & Clark? ¿Y la entrevista a Chris Claremont?

Espero que no os molestéis por las críticas, pero no entiendo a qué venía ese artículo sobre «Paranoia», cuando seguramente teníais otros mucho mejores donde escoger.

Por último, me gustaría que me dijéseis en qué proyectos anda metido actualmente uno de mis autores favoritos: Jim Starlin. Y a ser posible, que incluyáis una entrevista suya.

José Luis Pedraza
Madrid

Por supuesto que encajamos deportivamente tus críticas, José Luis. Si el contenido del número 14 no coincidió con el previsto inicialmente es porque se retrasaron los materiales que habíamos solicitado a los americanos. Pero ya ves que todos los reportajes prometidos están finalmente aquí... y seguro que coincidirás conmigo en que nos ha quedado un número realmente completo, ¿verdad? En cuanto a Jim Starlin, su proyecto más reciente es la realización del guión y los dibujos de «Breed», un cómic mensual con el que Malibu ha presentado su nueva línea Bravura. Walt Simonson, Howard Chaykin, Dan Jurgens, Steven Grant, Gil Kane, Dan Brereton, Peter David, Ernie Colon y el propio Starlin son algunos de los nombres con los que Malibu cuenta para el lanzamiento de este sello editorial que funcionará independientemente del Ultraverso. Por cierto, que una de las colecciones anunciadas ofrece una nueva versión de Dreadstar, con guión de David y dibujos de Colon.

En el momento de llevar este ejemplar a imprenta, nos llega la triste noticia del fallecimiento de Jack Kirby a causa de un infarto. Kirby tenía 76 años y se hallaba semi - retirado, aunque sus personajes todavía daban pie a nuevos títulos, como los publicados por la independiente Topps. Vaya desde aquí nuestro más sincero homenaje para el que fuera «Rey» indiscutible del cómic de superhéroes. Con su desaparición, todos los aficionados a la historieta estamos de luto. Descanse en paz.

Y tenemos que poner el punto final. Os recuerdo, eso sí, que nuestra próxima cita será dentro de dos meses, coincidiendo con el próximo Salón del Cómic de Barcelona. ¡Hasta entonces!

—Miguel G. Saavedra

NOVEDADES DE MARZO · EDICIONES ZINCO

HELLBLAZER: HABITOS PELIGROSOS Nº 1

El se ha enfrentado a toda clase de amenazas oscuras ... demonios, cultos, místicos, vampiros, asesinos dementes ... pero ahora tiene ante sí un enemigo que no podrá derrotar: el cáncer. Un giro dramático en la vida de John Constantine, con el debut del nuevo equipo creativo formado por Garth Ennis y Will Simpson. Portada de Glenn Fabry. Serie limitada de tres volúmenes en formato Prestige.

BATMAN: LA CRUZADA Nº 1

Convertido en un ángel vengador, el nuevo Batman inicia su cruzada implacable contra el imperio criminal de Gotham. Las objeciones de Robin provocarán un explosivo choque entre ambos. ¿Es el fin de una era ...? Por Chuck Dixon, Doug Moench, Graham Nolan y Mike Manley. Volumen especial de 100 páginas en edición de lujo, con una portada de Kelley Jones.

NUEVOS TITANES: CAOS TOTAL Nº 1

Por fin: ¡El regreso de los Titanes en su más sorprendente aventura! Mientras se estrecha el cerco en torno a Terminator, los Titanes del futuro viajan a nuestra era con el propósito de impedir el nacimiento del despótico Lord Caos, ¡aunque ello signifique tener que matar a Donna Troy! Es la gran macrosaga heroica que estabas esperando, por cortesía de Marv Wolfman, Tom Grum-mett y Kevin Maguire. Colección antológica de dos volúmenes en formato de lujo. 132 págs.

SUPERMAN: BALAS ARDIENTES

El primer especial "Otros Mundos" dedicado a Superman explora la torturada existencia de un Hombre de Acero muy distinto al que conocemos. ¿Qué sucedería si el infante Kal-El hubiera sido encontrado por la familia Wayne en Gotham? ¿Cómo afectaría al joven kryptoniano el asesinato de sus padres adoptivos? J.M. De Matteis y Eduardo Barreto te brindan algunas posibles respuestas en este extraordinario relato de obsesión ... y tragedia. Número especial unitario en formato Prestige.

LA EDAD DE ORO Nº 2 -miniserie

Tex Thompson utiliza su poder e influencia para crear el primer superhéroe de la Era Atómica, al tiempo que otros justicieros de la Golden Age reciben presiones para volver a la actividad. Por James Robinson y Paul Smith. Serie limitada de cuatro volúmenes en formato Prestige.

SUPERMAN Nº 6

Resolicitación. En el epílogo de "Funeral por un amigo", los héroes rinden tributo a las víctimas de Coast City. Y además: ¡Superman y Superboy resuelven finalmente sus diferencias! Por Dan Jurgens, Karl Kesel y Tom Grummett. Especial 52 páginas.

AVENTURAS DE BATMAN Nº 6

Bruce Wayne es acusado de asesinato. Encerrado en prisión, su siuación parece desesperada, ya que todas las pruebas le incriminan. Su única esperanza es que Robin acierte a dar con el auténtico asesino. Por Kelley Puckett y Brad rader, con una portada de Ty Templeton.

SUPERMAN EL HOMBRE DE ACERO Nº 7

¡El Erradicador afronta a su destino final! Y mientras, Superman constata que sus poderes se han visto extrañamente amplificados tras su "resurrección". Por Roger Stern, Jackson Guice, Louise Simonson y Jon Bogdanove. Especial 52 páginas.

LEYENDAS DE BATMAN Nº 44

Ultimo Número. ¡Presentando el histórico primer encuentro de Batman y el Joker! Este especial descubre algunos aspectos ocultos del origen y los primeros años del Príncipe del Crimen, en una irrepetible historia narrada con pulso maestro por De-nnis O Neil e ilustrada por Bret Blevins, con una portada de Brian Bolland que te dejará sin respiración. Y por si eso no fuera bastante: ¡Una historia inédita de San-dman, escrita por Neil Gaiman y dibujada por Kevin Nowlan!

FANGORIA Nº 28

¡Jack Nicholson revisa el mito del Hombre Lobo en "Wolf"! Y además, los productores de Reanimator vuelven a la carga con Necrono-micon, una antología de historias de H.P. Lovecraft.

AVISO IMPORTANTE:

Si no encuentras alguna de nuestras publicaciones en tu punto de venta habitual, solicítala por correo a la editorial, enviando previamente su importe mediante giro postal o talón bancario. No olvides añadir 100 Ptas. para gastos de envío. Dirígete a: Ediciones Zinco, Avda. de Roma Nº 157, 9º. 08011-Barcelona.

Que no falten en tu COMITECA

ediciones zinco

DC

975 pts. Ref.: 4

1.200 pts. Ref.: 5

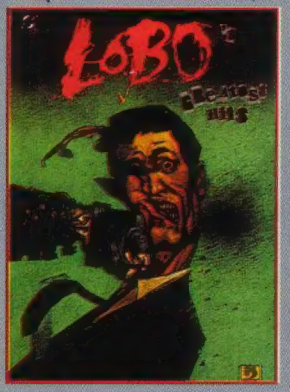
1.250 pts. Ref.: 6

800 pts. Ref.: 19/1
875 pts. Ref.: 19/2

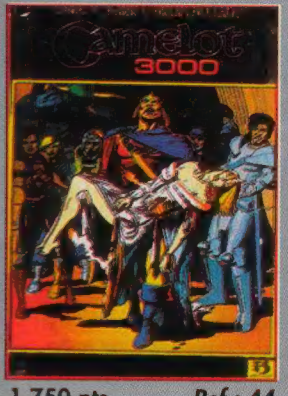
800 pts. Ref.: 20

1.875 pts. Ref.: 41

1.875 pts. Ref.: 42



1.275 pts. Ref.: 43



1.750 pts. Ref.: 44

995 pts. Ref.: 45

1.250 pts. Ref.: 46

1.275 pts. Ref.: 47/1
1.275 pts. Ref.: 47/2

575 pts. Ref.: 48

RECORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

Dirija su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

- ☐ Ref. 4 ..... 975 pts.
- ☐ Ref. 5 ..... 1.200 pts.
- ☐ Ref. 6 ..... 1.250 pts.
- ☐ Ref. 19/1 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 19/2 ..... 875 pts.
- ☐ Ref. 20 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 41 ..... 1.875 pts.
- ☐ Ref. 42 ..... 1.875 pts.
- ☐ Ref. 43 ..... 1.275 pts.
- ☐ Ref. 44 ..... 1.750 pts.
- ☐ Ref. 45 ..... 995 pts.
- ☐ Ref. 46 ..... 1.250 pts.
- ☐ Ref. 47/1 ..... 1.275 pts.
- ☐ Ref. 47/2 ..... 1.275 pts.
- ☐ Ref. 48 ..... 575 pts.

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario
☐ Giro postal

— Más **250 pts.** GASTOS ENVIO

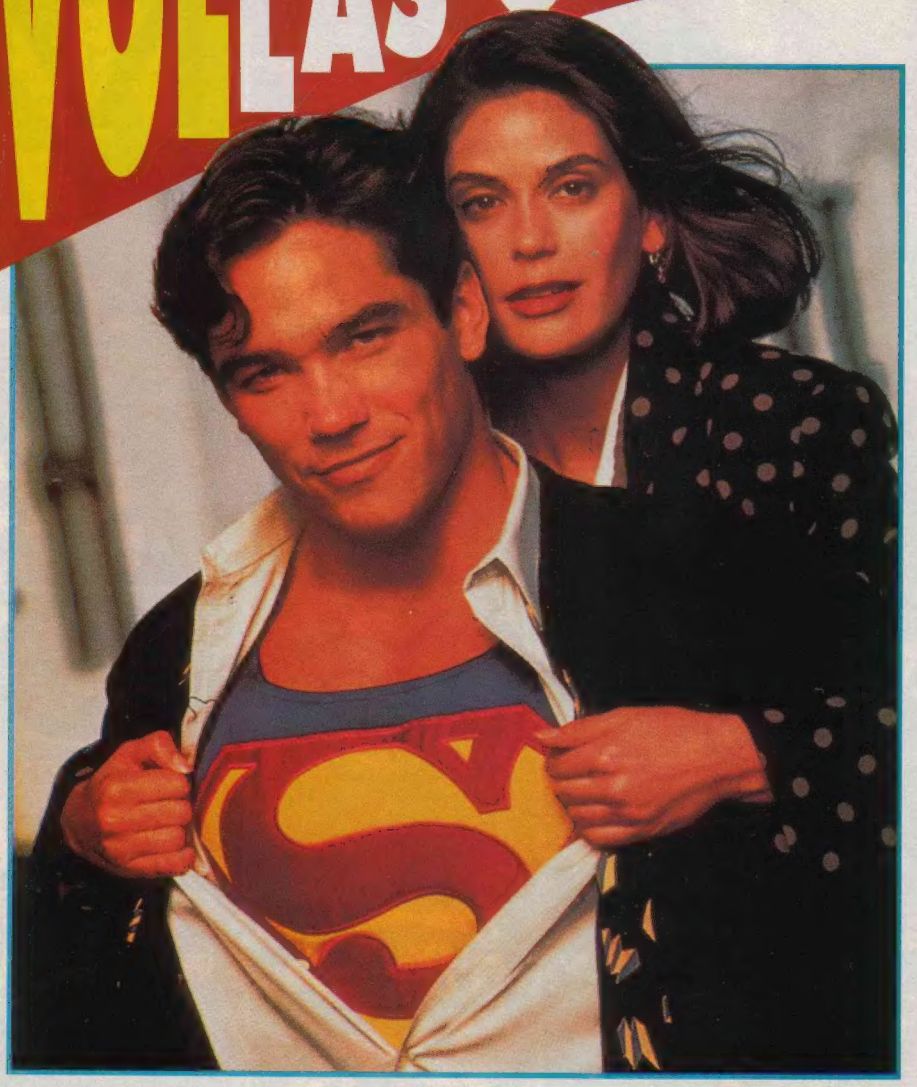
☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos: .....

Domicilio: ..... Tel: .....

Cod. Postal: ..... Pobl.: ..... Prov.: .....

VOLANDO POR LAS ONDAS



Superman vuelve de la tumba más deprisa que una bala para ser la estrella de su serie televisiva, aunque Lois también ocupa un lugar de honor en ella.

¡Miren, está en antena! ¡Es Superman! ¡Y Lois, y Clark, y Lex, y Perry, y Jimmy y Cat!

Por MAUREEN McTIGUE

Escoger el momento adecuado es vital. Durante la mayor parte del año pasado, los fans de los cómics se han visto perseguidos por el fantasma de Superman y sus cuatro sustitutos, y también estaba la inquietante información de que este otoño empezaría a emitirse una serie televisiva basada en el personaje muerto. Eso hacía surgir la eterna pregunta: «¿Cómo van a hacerlo?» Naturalmente, después de esa pregunta enseguida venía el decirse que eso demostraba que Superman no podía estar muerto.

Y, sorpresa, unas dos semanas antes de que empezara a emitirse *Lois & Clark: The New Adventures of Superman*, el Hombre de Acero había vuelto. Sí, el Superman de verdad, tal y como todo el mundo se esperaba, y además ahora está en antena acompañado por el habitual reparto de personajes secundarios...

La serie utiliza un enfoque distinto. En vez de mostrar los momentos álgidos de las superheroicidades, la versión de Deborah Joy LeVine, productora ejecutiva y cocreadora de la serie, se centra en la relación existente entre Clark Kent/Superman (Dean Cain) y Lois Lane (Teri Hatcher), así como en las que le unen con Lex Luthor (John Shea), Perry White (Lane Smith), Cat Grant (Tracy Scoggins) y Jimmy Olsen (Michael Landis).

Un rápido vistazo a los estudios Warner Bros. basta para localizar un edificio parecido a un granero en el que se rodaron escenas de *Demolition Man* en un pasado no tan distante. Otro plató donde hay mucho ajetreo llena el espacio disponible. Interior: escena de club. Del Club Metro, queremos decir... Sí, Metro de Metrópolis.

La gente que no tiene nada que hacer allí es expulsada del «bar» cuando suena el grito de «¡Silencio!», rápidamente seguido por el de «¡Rodando!». Se van a filmar las escenas 21 a la 26 y 29 a la 35. Interior: Club Metro-Almacén, Toni (Jessica Tuck) asume la jefatura de una banda de delincuentes. Interior: Club Metro-Entrada Principal, Clark y Lois hablan, Lois canta, aparece Luthor. Interior: Club Metro-Sala/Armario, Lois escucha sin ser vista lo que se está diciendo en una reunión. Interior: Club Metro-Sala/Armario, Toni descubre a Lois/Clark dentro del armario, Clark entrega a Lois diciendo que es una espía. Todo esto lleva a... Exterior: Callejón, Clark deja caer a Lois dentro de un contenedor de la basura.

Para rodar todas estas escenas se ha necesitado un día entero y sólo se han filmado ocho páginas y pico de guión equivalentes a lo que pueden ser meros minutos en el episodio «I've Got a Crush on You», dirigido por Gene Reynolds. El episodio cuenta cómo Lois se infiltra en una banda de criminales de Metrópolis para obtener un gran reportaje. Oh, sí, *ésa* es nuestra Lois.

En el Plató 14 de la Warner Bros. se alza la redacción del *Daily News*. El diseño mezcla varios períodos temporales distintos, y hay escritorios estilo 1940 codeándose con terminales de ordenador. *Lois & Clark* ha sido descrita como «un cruce entre *Moonlightning (Luz de luna)* y Superman», pero también recuerda un poco a la serie *Lou Grant*. El ambiente periodístico cobrará bastante importancia porque el reparto «siempre andará detrás de la gran noticia». La acción de casi todos los episodios girará alrededor de la redacción, donde se desarrolla la mayor parte del trabajo periodístico. Sí, algo muy parecido a *Lou Grant*, así que váyanse acostumbrando.

La redacción se confunde con el comedor, y el vestíbulo del *Planet* se encuentra un poco más allá de las mesas de la sección de compaginación después de subir un corto tramo de escalones. Las paredes están adornadas con primeras planas del *Daily*

Dean Cain es Clark Kent (y a veces incluso Superman).

Lois (Teri Hatcher) siempre anda detrás de la gran noticia, y Superman es la noticia más grande que puede existir.

Fotos de Lois & Clark: Jeffry Fitzgerald/Copyright 1993 Capital Cities/ABC, Inc.

Diseño y maquetación: Len H. Leake Personajes de Superman: Marca registrada y Copyright 1993 DC Cómics Inc.

Planet que cubren desde la Segunda Guerra Mundial hasta el asesinato de Kennedy.

El escritorio de Clark Kent queda perpendicular al de Jimmy Olsen. Al otro extremo de la habitación, Lois Lane y Cat Grant están sentadas detrás del otro escritorio. Hay ejemplares del *Smallville Press* esparcidos por encima de todos los escritorios. Certificados y diplomas de varias procedencias han sido alterados para poner *Daily Planet* en ellos... pero sólo se nota si los examinas muy de cerca.

Una rápida inspección del escritorio de Clark Kent revela fotocopias de un *storyboard* que muestra a un tipo con capa adoptando posturas heroicas. ¿Quién demonios podrá ser?

En vez de la pantalla azul habitual, *Lois & Clark* utiliza una pantalla verde... por la sencilla razón de que si usaran una pantalla azul lo único que se vería de Superman sería un par de botas, una capa y la gran S roja. Oh, sí, y sus pantalones cortos, claro... Los cables que sostienen el peso durante los vuelos cuelgan a un lado.

El apartamento de Clark está lleno de lo que parecen muebles de segunda mano escogidos por alguien de un gusto bastante ecléctico. No cabe duda de que estamos viendo la casa de un soltero que empieza en la vida. No resulta nada difícil imaginar a Clark trayendo a Lois a su apartamento y a Lois reaccionando con un sarcástico «Qué bonito».

La granja de Smallville donde viven los Kent queda al lado de la Metrópolis de Clark. Porcelanas y cortinas de flores adornan la casita. Tirada encima de una mesa hay una parte del guión del tercer episodio, «I'm Looking Through You». Un vistazo a las páginas revela una escena que podría haber sido sacada de los cómics: una discusión sobre la operación comercial para «vender» a Superman ha alterado mucho a Clark mientras intentan tranquilizarle (después de todo, el dinero que se obtenga servirá para ayudar a los pobres infortunados). Ahora, Clark/Superman ya está muy crecido, pero el chico de granja que sigue viviendo dentro de él queda al descubierto cuando explica a sus padres que incluso Lois tiene un pijama de Superman. «¿Has visto a Lois en pijama?», se apresuran a preguntar papá y mamá. Clark se ruboriza. «Bueno... Sí... Eh... No... –balbucea–. Quiero decir que se le entreabrió el albornoz y...»

El camino que lleva a la granja de los Kent termina en otro plató que alberga el apartamento de Lois. La decoración ofrece un motivo oriental parecido al que hay en el de Clark, pero la casa de Lois es más elegante que la suya.

Cuando lo visitamos, el plató de Lois está «caliente», lo cual quiere decir que aún están filmando (aunque ahora no hay nadie en él) y no se puede tocar nada. La continuidad pende de un hilo.

Lois tiene como vecino en el plató a Lex Luthor. Un fondo de rascacielos cuelga detrás del balcón de Luthor, quien prefiere la extravagancia: su estudio y sus pasillos están decorados al estilo babilonio/egipcio/azteca. No cabe duda de que es un hombre con gustos caros y aparatosos, pero al menos en estos momentos la pared de su apartamento está vacía.

Warner Bros. está invirtiendo mucho en esta producción... salvo en lo que se refiere a Superman. El *alter ego* más popular de toda la ficción de los Estados Unidos aparecerá, pero sólo durante un veinte por cien del metraje de cada episodio. La gente de los cómics que está detrás de Superman también está detrás de la serie, y afirma que ésta es fiel a lo que han creado. De hecho, algunos incluso hacen una brevísima aparición en secuencias de multitudes en el episodio «I'm Looking Through You» y en su continuación. La serie se enfrenta a una competencia feroz, pero el estudio cree que el segmento de público al que va dirigida sabrá apreciar la mezcla de acción, comedia y romanticismo que *Lois & Clark* le ofrece.

EL MUNDO DE LA ANIMACION

Estos son los héroes de la nueva serie sindicada *Mighty Max*.

Y éstos son los villanos. Adivinen quiénes suelen ganar.

Todas las ilustraciones de *Mighty Max*: Copyright 1993 Film Roman, Inc & Bluebird (UK) Ltd.

¡Bienvenidos al mundo de la animación! En esta industria, siempre están ocurriendo cosas interesantes, y esta columna ha sido concebida para compartirlas con vosotros en los meses venideros.

* Don Bluth, últimas noticias. En junio, el Tribunal Supremo de Irlanda anunció que se iniciaba el procedimiento de liquidación para los Estudios Sullivan Bluth, que dejaron de funcionar en agosto de 1992. Cuando fueron despedidos, a los empleados del Estudio Bluth de Burbank se les debían cuatro semanas de sueldo más los conceptos de vacaciones y bajas por enfermedad. El tribunal determinará las reclamaciones a atender en una comparecencia que se celebrará en marzo de 1994.

Después de ser despedidos, la gran mayoría de los dibujantes estadounidenses de Bluth han emigrado a Rich Entertainment (*Swan Lake*), Hanna-Barbera (*The Pagemaster*) y Disney (*Pocahontas* y *The Lion King*). Actualmente John Pomeroy, el ex socio de Bluth, está trabajando en *Pocahontas* supervisando la animación de John Smith.

Mientras tanto, Bluth obtuvo el suficiente respaldo financiero de Merlin Films, la firma de John Boorman, y de Media Assets, una empresa con base en Hong Kong, para terminar la producción de *A Troll in Central Park* y *Thumbelina* en Dublín. El último proyecto de Bluth, *The Pebble and the Penguin*, ha sido abandonado por el momento.

Warner Bros. ha adquirido los derechos de distribución de *Thumbelina* y *Troll*. Bluth quería haber estrenado ya *Thumbelina*, pero puede que Warner la distribuya durante la primavera de 1994. Esta Navidad, Warner ha distribuido *Batman: The Animated Movie*.

* Film Roman: Film Roman, el productor de *Garfield & Friends* y *Bobby's World*, se ha lanzado al ruedo de la acción y la aventura con *Mighty Max*, una serie sindicada de animación. Max es un intrépido niño de once años que lleva una gorra de béisbol mágica que le permite acceder a puertas invisibles esparcidas por todo el planeta. Sus compañeros de aventuras son Virgil, un antiquísimo pollo parlante del Tibet, y Norman, un guardaespaldas al estilo Terminator al que le encanta hacer entrechocar cabezas. Max y sus amigos escaparán o superarán en ingenio a varios monstruos... que ya se pueden encontrar en la juguetería más cercana.Mark Zaslove (*Cro, Gummi Bears* y *TaleSpin*) es el supervisor de argumentos y director de voces. Gary Hartle, que ha dirigido episodios de *TazMania* y *Animaniacs*, es el productor e intenta emular la acción de *Jonny Quest* y *Batman: The Animated Series*. Los estudios de ultramar son Spectrum en Japón (fondos) y Dong Yang en Corea (animación).

* Sci-Fi Channel presentó sobre el mundo de la animación japonesa con tres películas importadas por Streamline Pictures: *Robot Carnival*, *Lensman* y *Vampire Hunter D*. La entusiástica respuesta obtenida ha hecho que el canal de televisión por cable americanodecidiera ofrecer más animación japonesa con *The New Adventures of Gigantor* y *Robotech*.

The New Adventures of Gigantor es la segunda serie de animación *Gigantor*, y fue producida en color por Tokio Movie Shinsha (TMS) en 1980.

En cuanto a *Robotech*, el productor Carl Macek ha compilado una epopeya de ochenta y cinco episodios a partir de tres series japonesas. Harmony Gold ofreció *Robotech* en sindicación de 1985 a 1987, y la serie acabó engendrando una película, un montón de cómics de Eternity y Comico, una secuela abortada titulada *The Sentinels* y una serie de novelas escritas por «Jack McKinney» pero, sobre todo, permitió que una nueva generación de espectadores conociera los atractivos de la animación japonesa de ciencia ficción.

* Spider-Man en dibujos animados... otra vez: El veterano guionista de cómics Martin Pasko, que fue supervisor de argumentos en *Batman: The Animated Series*, ha sido nombrado supervisor de argumentos en la nueva serie de dibujos animados *Spider-Man* de la Marvel. Se están preparando sesenta y cinco episodios de media hora cada uno. Fox estrenará la serie con una tanda de trece episodios que se emitirán durante el otoño de 1994. El resto de los episodios será emitido en 1995.

* Nuevos episodios de Ren & Stimpy: El estudio Nickelodeon Games ha producido una nueva tanda de episodios. Nick ha encargado trece episodios para la tercera temporada, y los irá emitiendo esporádicamente a lo largo del año mezclados con episodios ya emitidos.

¿Por qué Stimpy va vestido de lechero y luce el logotipo de Games? Bueno, es una respuesta a un comentario hecho por el creador de los personajes, John Kricfalusi en *The Village Voice* poco después de haber sido despedido por Nickelodeon. «No puedes entregar un dibujo inacabado al lechero y decirle que te lo termine –le dijo Kricfalusi al reportero Richard Gehr–. Es el director quien tiene que terminarlo, pero en Nickelodeon no hay más que un montón de lecheros intentando comprender qué significan mis dibujos.»

—Bob Miller

EL NUEVO DAREDEVIL

El Hombre Sin Miedo recupera la fe después de haber conocido la caída.

Ilustración: Scott McDaniel/Pat Garrahy

Matt Murdock ha formado parte del Universo Marvel durante treinta años... pero eso se acabó. El abogado convertido en luchador contra el crimen muere al final de su historia actual... ¡Pero sólo para abrir el próximo capítulo en la vida de Daredevil, el Hombre Sin Miedo!

Calma: Daredevil no está siguiendo los pasos de otros héroes en este cambio radical de su vida.

«Básicamente, lo que hace es fingir su muerte –explica el guionista D.G. Chichester–. Sacrifica la parte Matt Murdock de su vida para poder proteger a las personas que le rodean.»

Chichester promete que el resultado de esta conmoción será espectacular y que tendrá consecuencias que llegarán muy lejos.

«Queremos dejar muy claro lo importantes que son ambas partes de su vida –dice Chichester–. Cada una equilibraba a la otra: hasta ahora Daredevil era un abogado que infringía la Ley de vez en cuando para luchar contra el crimen por su cuenta. ¿Qué hará ahora que ese equilibrio se ha visto alterado tan de repente?»

«No estamos sacrificando nada de lo que hacía único a Daredevil –explica Chichester–. Lo que hacemos es mejorar el personaje para que pueda competir mejor.»

El conflicto interno de Daredevil se

«El nuevo "look" de Daredevil me permite aprovechar al máximo mis dotes de dibujante», dice Scott McDaniel.

verá agravado por algunos problemas externos. Daredevil decide que necesita un poco más de protección para continuar su incesante guerra contra el crimen callejero, y DD consigue un «look» totalmente distinto por cortesía del dibujante Scott McDaniel.

«Ahora lleva un traje totalmente defensivo –recalca McDaniel–. Tiene un elemento visual muy duro, pero no posee ninguna clase de armamento ofensivo: lo único que hace es evitar que quede inconsciente si es derribado.»

«Hasta ahora Daredevil se metía en las peleas llevando únicamente un pijama rojo –añade Chichester–. Es un acróbata asombroso, pero eso no puede salvarle la vida: por lo que hemos decidido proporcionarle un traje-armadura.»

Este nuevo traje no es un cascarón pesado, sino un traje «biomimético» que se mueve con él.

«No le supone ningún estorbo ni de movimientos ni porque deba cargar con un peso extra –afirma McDaniel–. Seguirá rebotando en los tejados, haciendo giros en las farolas y todo lo que hacía hasta ahora. Hemos cambiado sus bastones para que pueda unirlos o conectarlos creando unos nunchakus. Tendrá armamento, pero no se tratará de cosas que creen explosiones o descargas, y no formará parte de su armadura.»

Con la muerte aparente de Murdock y el nuevo aspecto de Daredevil, el mundo se preguntará quién es este héroe. Varios héroes tendrán un «primer encuentro» con este «nuevo» Daredevil, y no sabrán qué han de esperar de él.

«Ahora tenemos a un personaje que va de un lado a otro con un traje bastante más agresivo y que se hace llamar Daredevil –dice Chichester–. Las personas que sabían que Matt era Daredevil creen que ha muerto y todas piensan que alguien ha adoptado la identidad de Daredevil. Matt no dirá a nadie que en realidad es él con un traje nuevo porque piensa que no puede permitirse filtrar esa información. Lo que hará es abrir una nueva ronda de confrontaciones y conflictos con personajes como Spider-Man y el Punisher, tipos a los que ha conocido y con los que ha colaborado desde hace años. Todos sentirán un cierto recelo ante ese recién llegado; y además el hombre de la calle sabía que Daredevil era cierta clase de héroe, pero el "nuevo" Daredevil no viene acompañado por un historial anterior. Algunas personas pensarán que es el mismo de antes, pero otras querrán hacer una pequeña prueba para averiguar cómo reacciona.

»Esto abre muchas posibilidades nuevas, especialmente cuando hagamos volver a Kingpin –añade Chichester–. Kingpin no sabe que se enfrenta a su viejo enemigo con un traje nuevo, por lo que habrá todo un nuevo sentido del equilibrio entre ambos. Eso nos permite crear una relación totalmente nueva entre esos dos enemigos que llevan tanto tiempo enfrentándose el uno al otro.»

Con Murdock muerto, Matt concibe una nueva personalidad como identidad secreta: nada menos que un estafador callejero.

Daredevil empieza de nuevo sin Matt Murdock después de su caída.

Después de «Fall From Grace» se inicia la historia «Tree of Knowledge»: Daredevil debe descubrir la verdad sobre los atentados en una Nueva York atacada por los terroristas.

«Tendrá que tratar de timar a la gente para poder aproximarse a la red de información que existe en los niveles de la calle –dice Chichester–. Su objetivo es conseguir información en la que basarse para actuar siendo Daredevil, y quiere lograrlo formando parte de ese mundo de las calles.

»Esto nos permite entrar en un mundo totalmente nuevo, porque cuando es el estafador Matt finge poder ver –revela el guionista–. En el pasado siempre podía apoyarse en su ceguera de la vida real, pero ahora es un tipo capaz de ver y se supone que es capaz de leer los signos y carteles de las calles. Alguien puede preguntarle qué tal le queda un color determinado, ¡y Matt tiene que dar una respuesta! ¿Cómo reaccionará ante ese tipo de preguntas? Cuando llevaba gafas y bastón de ciego nadie le habría hecho esas preguntas, pero ahora tiene que esforzarse el doble para mantener en pie su fachada.»

La nueva identidad de Daredevil le

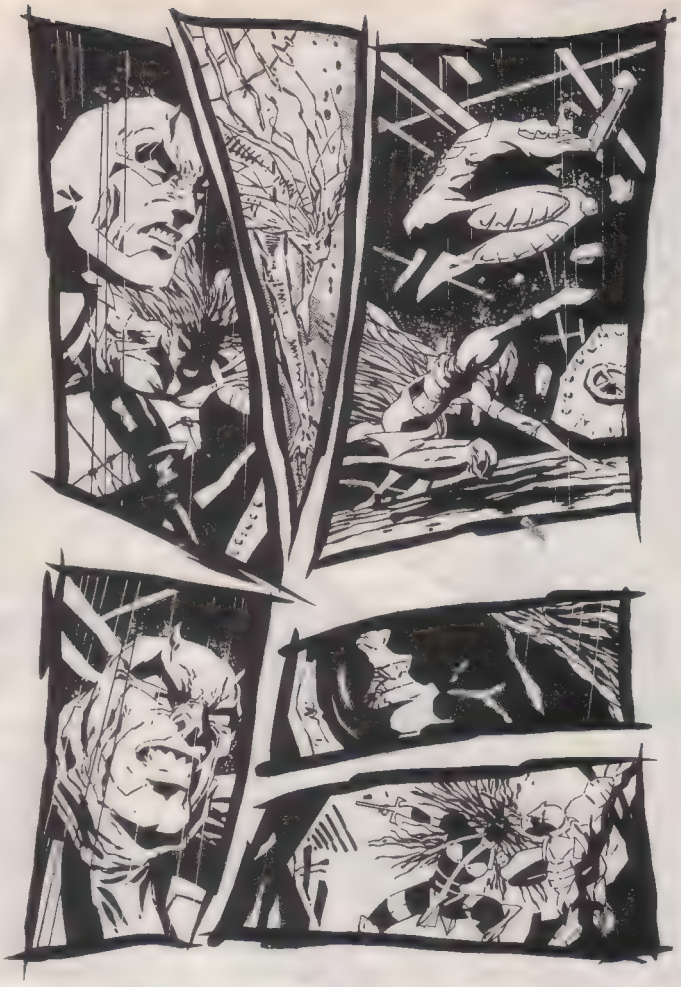
rodeará con todo un nuevo reparto de personajes secundarios concebidos para explotar al máximo la vibrante mezcla cosmopolita que es Nueva York.

«Uno de ellos da clases de cinematografía en Columbia o Empire State... ya decidiremos qué sitio nos conviene más –explica Chichester–. Es un individuo muy pintoresco: siempre está contando historias de las cosas raras que le ocurrieron en la cárcel o de las redadas antidroga de hace mucho tiempo, y siempre se interrumpe antes de acabar de contar la historia.»

La primera gran historia para este Daredevil totalmente nuevo generará un montón de hilos argumentales que se irán enredando entre sí. Una oleada de terribles atentados terroristas siembra el pánico entre la población de Nueva York. Equipos de superhéroes que incluyen a los Vengadores y los Cuatro Fantásticos se ven involucrados en la situación, pero Daredevil tiene su propia perspectiva sobre lo que está ocurriendo.

«El motivo principal de la historia "Tree of Knowledge" es la oleada de actos terroristas que conmueven a la ciudad –dice Chichester–. Todos los grandes héroes se alían con los militares para declarar una especie de ley marcial en algunas zonas de la ciudad. No es que haya tanques por las calles o reactores F-15 sobrevolando la Quinta Avenida, pero sí hay un considerable recorte de las libertades civiles. A cierto nivel, esto no le gusta nada al Capitán América porque no cree que los individuos que se están atribuyendo los atentados sean quienes dicen ser; así que se embarca en una misión secreta por su cuenta para averiguar lo que está ocurriendo.

»Y mientras tanto, Daredevil ve que los disturbios y los nuevos controles están afectando mucho a la gente corriente y a la comunidad con la que interactúa, así que decide averiguar todo lo que pueda al respecto. Después la historia reúne a esos dos héroes y lleva a la revelación de quién está realmente detrás de todo esto –sigue explicando el guionista–. La responsable será una HIDRA considerablemente alterada que se oculta detrás de la destrucción para introducir la información en una "autopista informática" concebida para el siglo XXI. Nueva York es un centro vital de comunicaciones e información, y eso les permite usar los disturbios para colocarse en una situación de control. Para complicar todavía más las cosas, el Grupo Serpiente, un círculo interno de La Mano al que presentamos en la historia "Fall From Grace", quiere separarse de HIDRA y esto provoca una serie de problemas totalmente distintos. Son una carta-sorpresa que planeamos seguir usando en el juego para complicarle la vida tanto a los héroes como a los villanos.



La asombrosa concepción de la página que posee McDaniel da más espectacularidad al cómic.

»El Capitán y Daredevil acaban chocando en el tema básico a discutir: ¿qué cantidad de información pones en circulación y cuánta ocultas? Por eso llamo a la historia "Tree of Knowledge" [El Arbol del Conocimiento]. Es algo más que una mera referencia bíblica, aunque probablemente utilizaré algunas referencias de ese tipo en el futuro.»

El Arbol va produciendo nuevas hojas, y las viejas raíces no tardan en aparecer mostrando sorprendentes variaciones y retorcimientos. Chichester dice que tanto Karen Page como Foggy Nelson tienen sus historias secundarias, que acaban teniendo una conexión indirecta con la de Daredevil.

«Foggy es atraído a un empleo en lo que queda de la vieja emisora de televisión de Wilson Fisk [Kingpin] –explica–. La emisora se dedica única y exclusivamente al periodismo más sensacionalista y barato imaginable, y es capaz de cualquier cosa para hacer subir los índices de audiencia y poder seguir en el negocio. Matt ya no está, y Foggy actúa así para poder sobrevivir. Hace tiempo Foggy fue "seducido" y trabajó directamente para Fisk, y después descubrió la verdad sobre Kingpin y lo dejó; pero ahora queremos jugar con la idea de que ese tipo acaba de perder a su mejor amigo y su socio de bufete, de que anda a la deriva en una profesión y un entorno muy competitivos y que de repente le ofrecen un empleo muy bien pagado. Bueno, Foggy no quiere hacerlo, pero ha de seguir poniendo

«¡Elektra ha vuelto! –exclama Chichester–. Es justo el tipo de decisión por la que podemos ser muy criticados.»

Ilustración: Scott McDaniel/Hector Collazo

TOKYO, JAPAN
CENTRAL PARK & BELVEDERE CASTLE
SOMEWHERE IN THE NINE BOROUGHS IS HIDDEN "ABOUT FACE"...
"A VIRAL PROTOTYPE WITH THE POWER TO REMAKE HINDSIGHT IN INFECTIVE
DAREDEVIL AND A GAUNTLET-WIELDING PARTNER HUNT THE VILLAINOUS CULT CALLED SHADOWBOOT BEFORE THOSE NINJAS USE THE VIRUS TO BIRTH A NIGHTMARE.
THE "LIVING" VAMPIRE NAMED DR. MICHAEL MORBIUS KNOWS NONE OF THIS
HE ONLY KNOWS THE DANGERS HUNGER WITHIN THAT TELLS HIM IT'S TIME TO FEED!

El XXX aniversario del Hombre Sin Miedo traerá grandes cambios dentro de su mundo.

la comida encima de la mesa...

»La historia de Karen empieza con la muerte de Matt –sigue explicando Chichester–. Karen queda terriblemente afectada, y de repente aparecen unos tipos nada recomendables surgidos de su pasado. Tuvo un pasado bastante feo, y estuvo metida en varios asuntos de drogas y pornografía, y ahora esos tipos intentan arrastrarla de vuelta a ese mundo. Tienen un plan para que sea la estrella de un porno duro de realidad virtual que están desarrollando. Karen está al borde del abismo durante un tiempo e intenta no volver a caer en esa trampa, y al final descubre que tiene el valor y la fuerza interior necesarias para escapar a ella. Comprende que en esa situación hay algo todavía más terrible, y es el que esos tipos están arrastrando a muchos jóvenes a una vida horrible y degradante. Karen decide que ha de hacer algo, así que se pone en acción y se une a Garrett, el ciborg asesino de la miniserie *Elektra: Assassin* [de Frank Miller]. Al final de la historia, Garrett está más del lado del bien que del mal... aunque sólo por los pelos. Colaborar con Karen hace que sus batallas acaben relacionándose con las de Daredevil, y todo termina quedando unido.»

Uno de los grandes acontecimientos del título, y que no cabe duda provocará una tempestad de controversias entre los fans de Daredevil, es el regreso del gran amor de Daredevil.

«¡Verán a Elektra! –exclama Chichester–. Sí, ése es el gran hilo conductor: Elektra ha vuelto. Es el tipo de decisión por la que seremosmuy criticados, mucho más que por lo del traje-armadura –admite–. Hay quienes quieren que Elektra siga muerta o que desean que esté reservada a Frank Miller, o las dos cosas a la vez. Tuvimos muchas dudas antes de tomar la decisión de hacerla volver. En el pasado ya se había hablado algunas veces de hacerlo como medio de aumentar las ventas, pero era una idea que nunca me interesó demasiado. Frank hizo un trabajo soberbio y no queríamos repetir lo que había creado. Creo que hemos conseguido evitar el caer en esa trampa.

»Al final acabamos viendo que había potencial para desarrollar el personaje que aún no había sido explotado –dice Chichester–. Podemos hacer avanzar al personaje sin olvidar todos esos elementos antiguos, y en cuanto fuimos conscientes de ese potencial empezamos a estar más abiertos a la idea de recuperar a Elektra. Creo que los planes que tenemos para ella interesarán mucho a los fans. En vez de meterla en historias con batallas tremebundas, quizá nos limitemos a abrirle los ojos a la gente. Queremos hacer justicia a Elektra, y para conseguirlo vamos a introducir unas cuantas diferencias significativas y a imponer nuestra propia perspectiva a lo que vaya ocurriendo.»

«Ahora, dibujar el cómic me resulta mucho más divertido que antes –dice el dibujante McDaniel, quien está trabajando para crear lo que Chichester define como "una atmósfera de intensidad lúgubre"–. El traje rojo ya es clásico, desde luego, ¿pero funciona para alguien que no es más que un gimnasta? Unos cuantos cambios no le irían mal. No hay que olvidar lo que está ocurriendo en el mercado actual: los trajes llamativos atraen la atención, y he de admitir que diseñar su nuevo "look"ha sido una experiencia muy interesante y divertida.»

El Capitán América juega un papel muy importante en la historia «Tree of Knowledge» y también intenta resolver el misterio de los terroristas.

McDaniel opina que Daredevil es un héroe totalmente distinto a los demás.

«He trabajado con Spider-Man y con

«La redención siempre ha sido un tema básico del cómic –observa Chichester–, y eso es algo que se suele pasar por alto.»

Diseño y maquetación: Calvin Lee

«Empezamos a ver el potencial de desarrollo del personaje –explica el guionista–, y decidimos hacer volver a Elektra.»

Todos los personajes e ilustraciones de *Daredevil*: Marca registrada y Copyright 1993 Marvel Entertainment Group

algunos personajes que usan un traje especial –dice–. Con ese tipo de superhéroes siempre hay una tendencia bastante correcta y justificada a "pasarse" un poco en el aspecto gráfico: explosiones, líneas de velocidad, jugar con la distorsión de la perspectiva frontal y emplear trucos de profundidad y de realce visual... Pero con Daredevil todo eso no funciona. No se lanza desde lo alto de un edificio con todas esas líneas de velocidad superespectaculares, y no puede volar o atravesar paredes a puñetazos.

»Lo realmente interesante de *Daredevil* es diseñar la página: es una gran fuente de diversión. Hay escenas de acción, naturalmente, pero cada escena tiene una atmósfera determinada. La forma en que dispones la página y la posición y el tamaño de las viñetas ya te permite transmitir una cierta atmósfera, y desde un punto de vista de dibujante eso resulta muy interesante. No es sólo trabajar con figuras, y va más allá de eso para llegar a un cierto sentido de las emociones y de lo que siente el lector cuando se enfrenta a tu material. Y eso es algo que me encanta...»

McDaniel explica que trabajar con Chichester es una experiencia muy satisfactoria y con grandes compensaciones.

«Dan es toda una inspiración artística para mí –observa–. Cuando me entrega una historia, enseguida veo todas esas cosas dentro de mi cabeza. Se me ocurren tantas ideas que siempre hay un mínimo de cinco formas distintas de enfocar la página. Dan es un gran guionista, y nunca me siento atascado. Si eso llega a ocurrir en alguna ocasión, es debido a que tengo conflictos con la forma en que quiero hacer las cosas. Hay una sinergia entre el momento en que escribe el guión y el momento en el que yo empiezo a dibujar, y creo o espero que eso le sirva de inspiración a la hora de escribir. Ah, y mis dibujos son entintados por Hector Collazo... Si supiera entintar bien, querría hacerlo como Hector: usaría su mismo estilo y su misma manera de hacer las cosas.

»Ahora están ocurriendo muchas cosas nuevas en la serie –dice McDaniel–. Lo que resulta gracioso es que el título es tan oscuro y lúgubre que algunos fans dicen que dibujo a un Daredevil "enfadado".- Yo no lo veo así... aunque puede que esté un poquito irritado.»

Daredevil ha sufrido unos cuantos cambios realmente extremos, pero ciertas cosas seguirán como siempre y la más importante de las que no cambiarán es su compromiso con la justicia personal y la protección de su comunidad. Chichester ve a Daredevil como un personaje redentor cuya violencia es mínima: el que esté dispuesto a dar una segunda oportunidad a un delincuente es más importante que su grado de dureza.

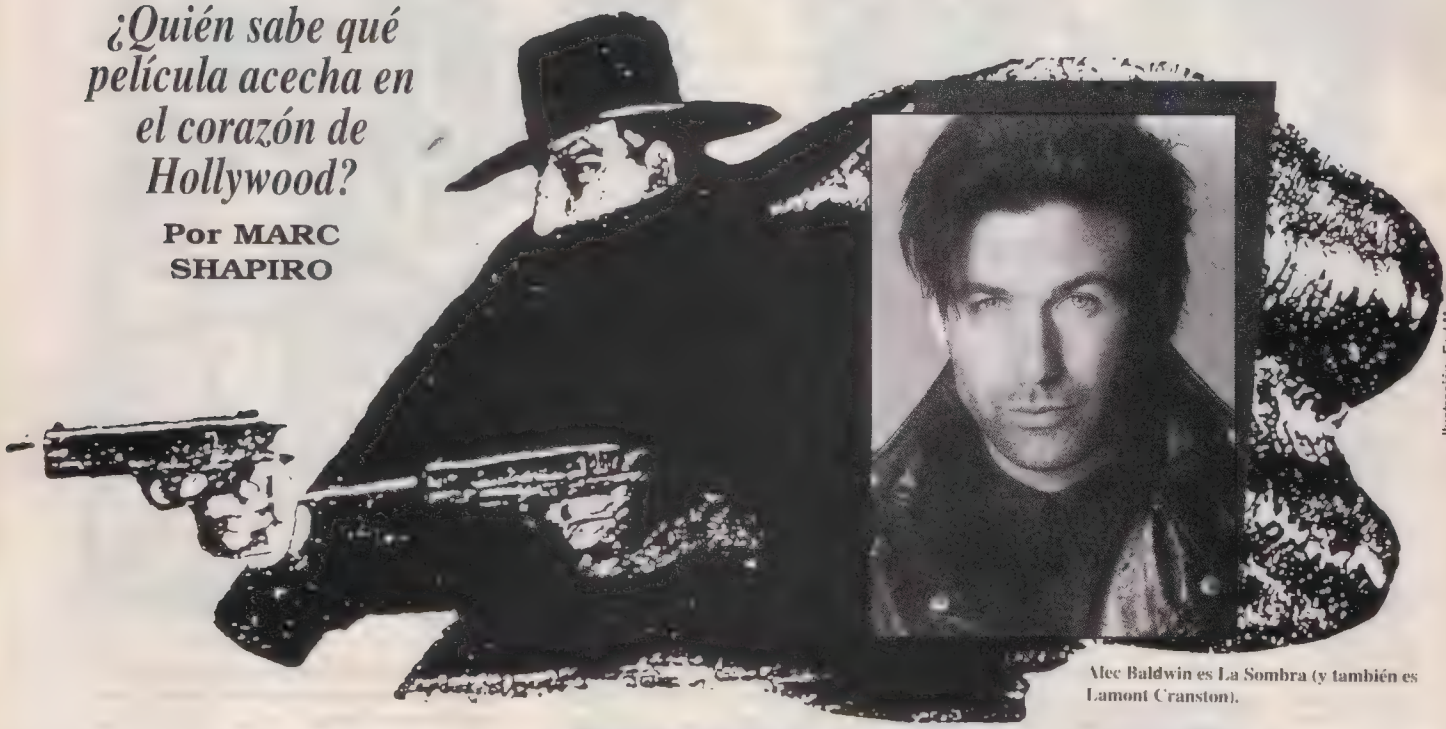
«Eso es algo que se suele pasar por alto demasiadas veces –dice–. El tema de la redención siempre ha sido básico para Daredevil. Es un personaje capaz de ir a ver a un tipo que está en un programa de libertad condicional a través del trabajo y animarle a que siga limpio y que haga algo con su vida. Sí, Daredevil es así...

»Los héroes tipos-duros te pueden proporcionar una dosis rápida de emociones viscerales, pero tanto yo como la gran mayoría de mis amigos crecimos disfrutando con la sensación de que el bien ha triunfado sobre el mal –sigue explicando– Esa "gran imagen" es una razón para ganar más válida y mejor que el "puedo aporrearte más de lo que tú puedes aporrearme a mí". Cierto, Daredevil tiene su faceta dura, pero también tiene impulsos humanistas de los que carecen muchos de los héroes que han aparecido en los últimos tiempos.

LOS CREADORES DE LA Sombra

¿Quién sabe qué película acecha en el corazón de Hollywood?

Por MARC SHAPIRO



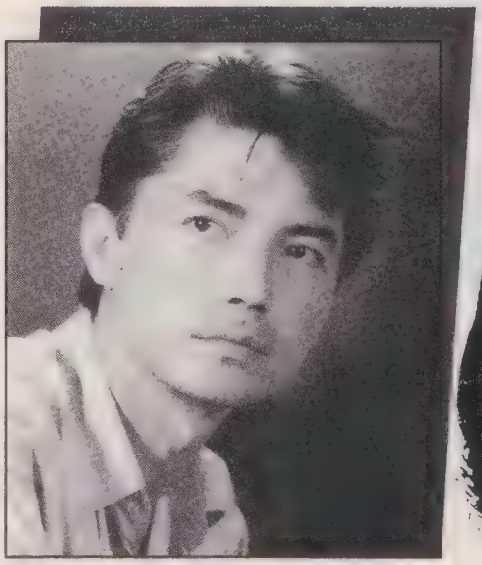
Alec Baldwin es La Sombra (y también es Lamont Cranston).

Ilustración: Earl Mayan

La Sombra ha vivido casi todo el tiempo en las tinieblas desde hace sesenta años con sus pistolas siempre listas para disparar contra el mal. Pero, ¿conseguirá un héroe que se hizo popular básicamente en las novelas *pulp* y los seriales radiofónicos mucho antes de que nadie soñara en inventar la televisión interesar a un público de los años noventa que ha crecido rodeado de vídeoclips? Parece una pregunta lógica, y el productor Martin Bregman tiene una respuesta lógica que dar a ella.

«Por eso están ustedes aquí –dice, riendo, mientras contempla la sala llena de representantes de los medios de comunicación que se han congregado para ser testigos oficiales del lanzamiento de la adaptación cinematográfica de gran presupuesto de *The Shadow*.»

Esta confabulación que se desarrolla con el telón de fondo del Club Cobalto –el local favorito de Lamont Cranston, el *alter ego* de La Sombra, en la película–, también cuenta con la presencia de todo el reparto de estrellas: Alec Baldwin *(Beetlejuice [Bitelchús])*, Penelope Ann Miller *(Kindergarten Cop [Poli de guardería])*, John Lone *The Last Emperor [El último emperador]*, Peter Boyle *(Young Frankenstein [el jovencito Frankenstein])*, sir Ian McKellen *(And the Band Played On [En el filo de la duda])*, Jonathan Winters y, como adición de último momento, Tim Curry *(Legend)*. Pero por el momento es el productor Bregman quien anuncia la llegada de *The Shadow*, que está previsto llegue a las pantallas de los Estados Unidos el verano del 94.

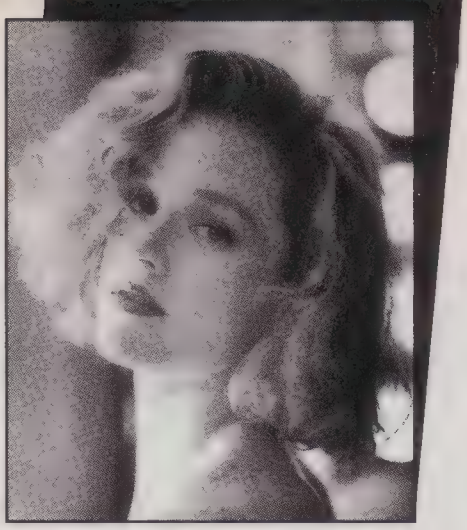


John Lone es Shiwan Kan, la encarnación del mal.

Ilustración: Edd Cartier

«La Sombra es algo así como una leyenda popular de nuestro país –dice el productor–, y además es un personaje realmente original. En los años treinta resultaba muy fácil distinguir a los buenos de los malos: los buenos vestían de blanco y los malos vestían de negro. Pero de repente

Ilustración: Paul Orban



Penelope Ann Miller es la hermosa Margo Lane.

«Escribir este guión resultó bastante sencillo –dice Koepp recordando los tres años y los entre quince y veinte esbozos preliminares que le ha exigido este proyecto–. Resultó difícil en el sentido de que queríamos crear un mito global para La Sombra y adentrarnos en zonas que las novelas, los episodios radiofónicos y las películas anteriores [un serial y cinco producciones de bajo presupuesto] nunca habían llegado a explorar. El gran desafío estuvo en la elección del villano adecuado.

»Básicamente puede decirse que todo el proceso me exigió muchas horas de meditación. Pero, aparte de eso, sólo fue cuestión de escribir el primer esbozo del guión e irlo reescribiendo después durante el resto de mi vida», añade Koepp riendo.

Koepp observa que *The Shadow* era la serie radiofónica ideal porque su protagonista «era invisible. Cuando nublaba las mentes de los hombres, no te enterabas de que estaba ahí. En la película contamos con el atractivo añadido de poder verle, naturalmente... Hubo que inventar nuevas reglas para conseguir que *The Shadow* fuese un acontecimiento visual que fascinara al público. Russell ha trabajado muy duro para descubrir maneras de manifestar a La Sombra como algo más que un mero hombre invisible».

Mulcahy añade que escoger el reparto de *The Shadow* exigió bastante tiempo «porque necesitábamos conseguir grandes actores. Contar con ellos hará que la misión de crear una película llena de temas e ideas que se me ha encomendado vaya a resultar mucho más fácil».

«El desafío básico al que me enfrento es el de crear ilusiones, drama, suspense, humor y muchas sorpresas –sigue explicando Mulcahy–. La Sombra es un mito de gran magnitud. Oh, claro, habrá decorados inmensos y montones de efectos especiales, pero lo realmente importante es insuflar nueva vida en el mito de La Sombra y presentarlo a una nueva generación.»

surgió La Sombra, un luchador contra el crimen que vestía de negro y sabía que el mal acecha en los corazones de los hombres.»

Para Bregman, el comienzo del rodaje representa el final de una larga odisea personal. Universal Pictures adquirió los derechos sobre el personaje hace más de una década –con Bregman como productor–, y en mayo de 1980 anunció al mundo que no tardaría en poder ver una película sobre La Sombra.

A lo largo de los años hubo guiones de Leslie Newman, el guionista del primer *Superman (Supermán)*, y de Bob Gale, el guionista de *Back to the Future (Regreso al futuro)*, en el que aparecía un gángster sacado directamente de *White Heat (Al rojo vivo)*. La lista de directores de los que se llegó a hablar o que tuvieron alguna relación con el proyecto incluyó a Richard Donner, Joe Dante, Bob Zemeckis y Tom Holland.

Dirigida por Russell Mulcahy *(Los inmortales)*, sobre un guión de David Koepp *(Parque Jurásico)*, *The Shadow* nos revela el origen de Lamont Cranston y de su Sombra (Baldwin), quien según detalla el no muy amplio resumen dado a conocer, utiliza sus potentes capacidades mentales para enfrentarse al villano supertelepático Shiwan Kan (Lone) en una batalla donde se juega el futuro de la humanidad. Ayudando a La Sombra en esta batalla, ambientada en un período temporal indeterminado pero que recuerda mucho a los años treinta, están su amiga y confidente Margo Lane (Miller), Boyle como el taxista y agente de La Sombra Moe Shrevnitz, McKellen como el científico Reinhardt Lane y Curry como el tecnopipiolo Farley Claymore. Winters interpreta al comisionado de policía Wainwright Barth. El personal creativo clave que se mueve entre bastidores incluye al diseñador de vestuario Bob Ringwood y al compositor Jerry Goldsmith.

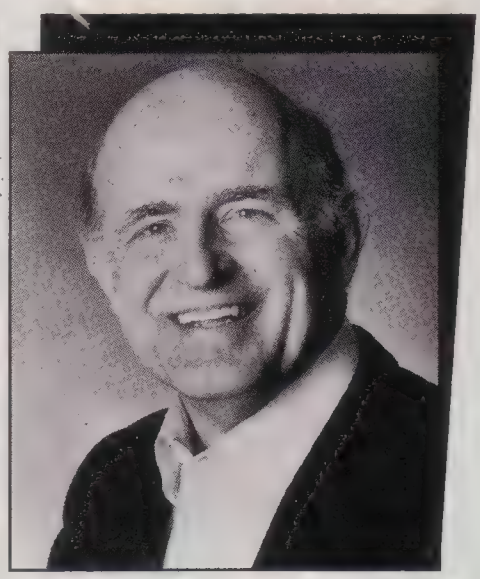
Baldwin, cuyos conocimientos sobre La Sombra empiezan y terminan con los episodios radiofónicos, afirma que al leer el guión de Koepp descubrió «una clara diferencia entre Lamont Cranston y La Sombra».

«Cranston es un poco diabólico –explica–. Utiliza sus poderes para seducir mujeres en los restaurantes y para otros propósitos cuestionables. Es divertido y es malvado, pero en cierto sentido se puede decir que el suyo es un mal que le ayuda a ser mejor. El público verá cómo era al principio, cómo fue salvado y se le enseñó a utilizar sus capacidades para luchar contra el crimen; pero durante el proceso Cranston también descubre que si quiere utilizar sus poderes mentales debe explorar las profundidades de todo ese mal.

»La verdad es que no he tenido que hacer muchas investigaciones –sigue diciendo en lo que es todo un elogio al guión de Koepp–. David hizo todo el trabajo preliminar. Me basta con pronunciar los diálogos e interpretar mi papel tal y como está escrito... El guión se defiende a sí mismo sin ayuda de nadie. En mi profesión, lo habitual es que tenga que aportar bastantes cosas a lo que está escrito en el guión, pero con *The Shadow* mi única responsabilidad es saber estar a la altura de lo que ha escrito David.»

Por su parte, Koepp afirma que el guión de *The Shadow* «se encuentra a medio camino entre la sensibilidad de las novelas *pulp* y la de la serie radiofónica».

Ilustración: Tom Lovell



Diseño y maquetación: Calvin Lee

Peter Boyle es el taxista Moe Shrevnitz, el chófer de La Sombra.

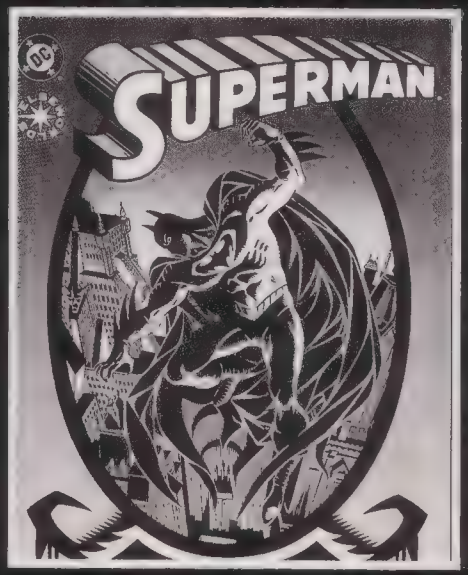
The Shadow: Copyright 1993 The Conde Nast Publications Inc. Todas las ilustraciones de los *pulps*: The Shadow Scrapbook Todas las fotos: Cortesía de Universal City Studios

CON PERMISO PARA IMPACTAR

HELLBLAZER: HABITOS PELIGROSOS

John Constantine ha tentado su suerte demasiado tiempo. El gran manipulador se enfrenta a un desafío que no podrá superar. Porque ¿cómo se puede vencer a la muerte?
Ennis/ Simpson/Fabry
Serie Limitada de Tres Volúmenes
Formato Prestige

SUPERMAN: BALAS ARDIENTES



En otro tiempo, en otro lugar, el último superviviente de Krypton llega a Gotham. El asesinato de sus padres adoptivos transformará su vida, convirtiéndole en un depredador nocturno obsesionado por su sed de venganza.
DeMatteis/Barreto
Número Unitario
Formato Prestige

¡Donde la calidad cuenta!

ediciones zinco

DEMONIOS CREATIVOS

Si Chris Claremont escribe el guión, Alien y el Depredador casi parecen buenos chicos.

Por KIM HOWARD

Art: Jackson Guice/John Beatty ALIENS & Predator:Trademark & Copyright 1993 20th Century Fox
Ilustración: Jackson Guice/John Beatty *ALIENS & Depredador*: Marcas registradas y Copyright 1993 20th Century Fox Ash Parnall: Marca registrada y Copyright 1993 Chris Claremont
Ash Parnall:Trademark & Copyright 1993 Chris Claremont

Ilustración: Jackson Guice/John Beatty

Según el guionista Chris Claremont, la esposa-trofeo de la historia no tarda en descubrir que los sueños de cacería y muerte tenían «más de profecías que de pesadillas».

¿Dónde puedes ir después de haber pasado años escribiendo el guión del cómic que más se vende? Si eres Chris Claremont, lo que haces es marcharte a Dark Horse y obtener un nuevo éxito con *ALIENS/Predator: The Deadliest of the Species.*

Claremont pasó diecisiete años escribiendo los guiones de *X-Men*, y fue guiando el cómic desde unas ventas mediocres hasta convertirlo en uno de los mayores superventas del medio. Hace dos años, rompió bruscamente su asociación con los mutantes. Después de haber pasado algún tiempo concentrado en escribir novelas, Claremont ha vuelto a los cómics... ¡Pero no se les ocurra llamarlo regreso!

«No sé si volver después de haber vendido 8,3 millones de ejemplares de un título se puede calificar meramente de regreso. "Regreso triunfante" suena mucho mejor –bromea–. La diferencia está en que ahora lo que hago se hace mucho más a mi manera. *ALIENS/Predator* es un proyecto que me ofrecieron, con la única diferencia de que Ash Parnall, el personaje de Renegade, es mío. Cuando la serie *ALIENS/Predator* haya concluido, hay muchísimas probabilidades de que tenga su propia serie o quizás haremos una secuela.»

ALIENS/Predator: The Deadliest of the Species es una miniserie Dark Horse de doce episodios que presenta a una «esposa trofeo» casada con un magnate de las grandes corporaciones.

«Tiene pesadillas en las que es perseguida por una criatura misteriosa que acaba matándola –explica Claremont–. Cuando es secuestrada por la criatura, descubre que los sueños tenían más de profecías que de pesadillas. A partir de ese punto, se podría decir que la miniserie se convierte en una "película de pareja"... La descripción que usamos en el estudio es que se trata de *Thelma y Louise* con verdadero mal genio, armas realmente grandes y un alienígena por amigo.

»La variación que la vuelve más fresca y original que el tipo de historias al que estamos acostumbrados es que tanto el Alien como el Depredador están en el lado heroico de la ecuación. Eso no les quita nada, pero tenemos la esperanza de que los lectores se sentirán todavía más fascinados por ellos. Espero que eso hará que la miniserie tenga más suspense de lo que resultaría posible con un retrato más tradicional del Alien o el Depredador, porque entonces los lectores darían por sentado que los humanos van a ganar, ya que el Alien y el Depredador serían meros malvados que deben acabar mordiendo el polvo.»

A primera vista, *ALIENS/Predator* parece el título que menos probabilidades tenía de ser escogido por el ex guionista de *X Men* para volver al cómic, pero Claremont piensa de otro modo.

«Resulta muy divertido, porque no está atrapado en la jaula de veinte o treinta años de continuidad. No tienes que cargar con las restricciones de la política corporativa, la necesidad de promocionar una inversión o de aumentar al máximo la explotación de un producto. Puedo hacer casi todo lo que desee, ¡y el trabajar con un personaje como Ash Parnall, que he podido definir por completo resulta muy divertido! De hecho, es la situación de trabajo ideal a la que aspiro a partir de ahora.»

El guionista tiene muchos deseos de crear sus propios conceptos y personajes de cómic, pero no ha abandonado los planes de trabajar en proyectos propiedad de editoriales que le interesen de verdad.

«No me opongo a que me contraten para algo en concreto. Ahora mismo estoy trabajando en unos cuantos proyectos sobre Superman –dice–. Pero quiero que los proyectos en los que trabajo hablen de la

«Lo que da originalidad a *ALIENS/Predator: The Deadliest of the Species* es que tanto el Alien como el Depredador están en el lado heroico de la ecuación.»

Ilustración: John Bolton

manera más completa y plena de mí, no de un editor o de una regla de continuidad que ya existía antes de que yo naciese. Quiero que el material sea tan mío como de ellos, y si no se me contrata para algo en concreto, entonces quiero que el material sea únicamente mío y punto.»

Claremont explica que un proyecto propiedad de su creador resulta mucho más difícil de poner en marcha que una serie comercial, lo cual es una de las razones por las que en los últimos tiempos no se había visto nada suyo en el mercado.

«Una serie que se hace contratando a alguien resulta muy fácil de poner en marcha. Obtener un acuerdo de naturaleza más individual que sea propiedad-del-creador o uno de contratación con términos significativamente distintos a los del acuerdo habitual te exige mucho más tiempo. A finales del otoño de 1991 hablé con Jim Lee sobre la posibilidad de trabajar con Image, y los anuncios de *Huntsman* en los primeros lanzamientos de Image fueron un resultado de esas charlas. Me propusieron un proyecto con Whilce Portacio, pero después Whilce decidió que prefería dedicarse a un proyecto únicamente suyo y se embarcó en *Wetworks*. El problema es que si quieres hacer algo con Image tienes que ofrecerles un paquete completo: si quieres entrar por su puerta, antes necesitas contar con un dibujante.»

El guionista también se ha topado con algunas frustraciones en el campo de la literatura.

«Tengo un contrato de tres libros con Bantam, y el primero de ellos es una novela corta que he coescrito con Beth Fleisher, mi esposa [una conocida directora de publicaciones especializada en ciencia ficción], *Fairewell*. Tendrá acuarelas e ilustraciones de John Bolton. Tanto la novela como el trabajo gráfico ya han sido entregados, pero no estará a la venta hasta dentro de dieciocho meses, porque las editoriales de libros trabajan con unos plazos larguísimos.

Desde su éxodo de los *X-Men*, el único proyecto de cómic de Claremont que ha aparecido en el mercado ha sido la novela gráfica *Star Trek: Debt of Honor*. Obviamente, el proyecto giraba alrededor de unos personajes con una larguísima historia anterior; pero Claremont no consideró que la continuidad o el aspecto de contratación le plantearan ningún problema.

«La continuidad no tiene por qué ser necesariamente una restricción –explica–. Son los parámetros a través de los que se define el universo de la historia. El problema no es que *Star Trek* o *X-Men* tengan una continuidad. El problema es que cuando lo dejé, *X-Men* tenía nueve continuidades distintas... · Había continuidades distintas para *X-Men*, para *Uncanny*, para *X-Factor*, para *X-Force*, para *Wolverine*, para *Excalibur*, para *Marvel Comics Presents*, para esto y para lo de más allá. Todos esos hilos tenían que ser reunidos formando lo que Marvel como editorial creía debía ser un solo tapiz. Yo no tenía ningún problema para seguir siendo fiel a mi continuidad y a todo lo que había ido creando durante los diecisiete años anteriores. Mi gran problema era que tenía que enfrentarme a todo lo que se había ido creando a mi alrededor sin que yo tuviera ningún control sobre ello, y que en muchas ocasiones contradecía mi material.

»En el caso de *Star Trek*, entregué mi proyecto de guión a Bob Greenberger [el director de publicaciones], él hizo sus anotaciones y se lo pasó a Paramount, ellos hicieron sus anotaciones y me lo devolvieron. Hice los cambios necesarios, el guión fue aprobado y seguimos trabajando a partir de allí. Fue una situación realmente

Ilustración: Jackson Guice/John Beatty

Después de su «regreso triunfante» a los cómics, Claremont ha empezado a hacer las cosas mucho más a su manera que antes.

Personajes e ilustración *X-Men*: John Byrne/Terry Austin/Marca registrada y Copyright 1992, 1993 Marvel Entertainment Group, Inc.

«Mi objetivo era cambiar las cosas –explica Claremont refiriéndose a sus planes para los *X-Men*–. Habría intentado introducir algunos cambios duraderos.»

historia ya establecida: utilizas personajes y situaciones que ya han sido vistos con anterioridad e intentas que todo resulte lo más interesante posible.»

Claremont admite que es un gran fan de *Star Trek*.

«Siempre me ha gustado mucho, y sigue gustándome –dice, y explica que el afecto que siente hacia *Star Trek* fue la razón principal por la que quería escribir la novela gráfica–. Creo que todo el mundo lleva una historia de *Star Trek* dentro... Todo el mundo tiene una historia de Superman o de Batman que contar.»

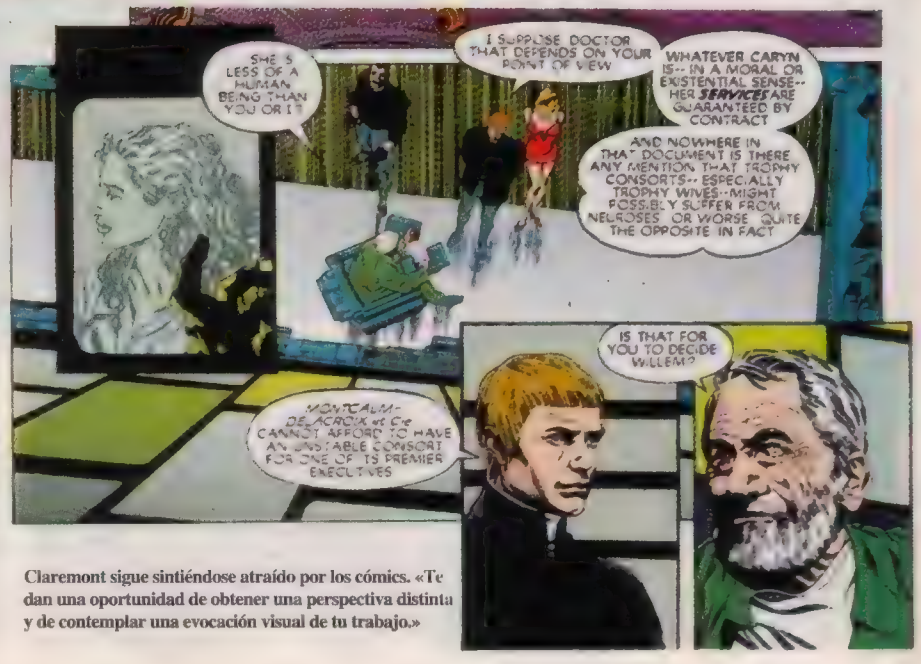
En el futuro inmediato, y más o menos previsible, Chris Claremont piensa seguir escribiendo guiones de cómic y novelas.

«Cada medio se dirige a un aspecto distinto de la visión creativa –dice–. La alegría y el placer que sientes al escribir una novela se diferencian de lo que sientes al escribir el guión de una novela gráfica en que no tienes que tratar con un dibujante. Cuando escribes el guión de una novela gráfica, la gran alegría y el placer que te proporciona es el tratar con un dibujante. Te proporciona la oportunidad de tener una perspectiva distinta, de contemplar una evocación visual de tu trabajo en vez de que el ojo de tu mente sea el que lo haga todo.»

Actualmente, Claremont está sopesando proyectos con casi todas las grandes editoriales de cómics. La adaptación de su novela *First Flight* editada por DC Comics debería estar a la venta en 1994.

«He entregado dos guiones, y el dibujante francés Christian Alamy ya está preparado para empezar a trabajar –explica Claremont–. También estoy escribiendo el guión de un proyecto «Otros Mundos» de *Superman-Wonder Woman*, una serie en formato Prestige, con Dusty Abell como

simple y sin ninguna clase de complicaciones. El criterio de guía básico que utilicé fue el mismo que habría utilizado si tuviera que escribir el guión de un número de *Thor* o *Superman*, que consiste en hacer todo lo posible para que los personajes no sufran ningún cambio. Cuando has acabado de jugar, vuelves a guardar los juguetes dejándolos tal y como te los has encontrado. Escribir una novela gráfica es muy distinto a escribir los guiones de dos años de la serie *Star Trek*, naturalmente... Si escribiese guiones para la serie de manera regular supongo que pensaría de otra manera. Una novela es un acontecimiento cerrado e independiente, sobre todo en el caso de una novela como ésta que se supone ha de poner en marcha toda la acción de la serie. El truco era asegurarse de que todo lo que usábamos o el máximo posible de lo que usábamos tuviera alguna base en la realidad de ficción. Si es posible hacer eso, entonces vas tomando prestadas cosas de la


SHE'S LESS OF A HUMAN BEING THAN YOU OR I?
I SUPPOSE DOCTOR THAT DEPENDS ON YOUR POINT OF VIEW
WHATEVER CARYN IS-- IN A MORAL OR EXISTENTIAL SENSE-- HER SERVICES ARE GUARANTEED BY CONTRACT
AND NOWHERE IN THAT DOCUMENT IS THERE ANY MENTION THAT TROPHY CONSORTS-- ESPECIALLY TROPHY WIVES--MIGHT POSSIBLY SUFFER FROM NEUROSES OR WORSE QUITE THE OPPOSITE IN FACT
MONTCALM-DELACROIX et Cie CANNOT AFFORD TO HAVE AN UNSUITABLE CONSORT FOR ONE OF ITS PREMIER EXECUTIVES
IS THAT FOR YOU TO DECIDE WILLEM?

Claremont sigue sintiéndose atraído por los cómics. «Te dan una oportunidad de obtener una perspectiva distinta y de contemplar una evocación visual de tu trabajo.»

Ilustración: Jackson Guice/John Beatty

dibujante. Dusty tiene un ritmo de entrega muy lento, pero lo que me va llegando es soberbio, sencillamente insuperable. A un nivel, te dices que vale la pena esperar, pero a otro nivel... Bueno, de vez en cuando piensas si llegarás a verlo terminado alguna vez.» Claremont también tiene en preparación una nueva serie para Defiant Comics.

El guionista bromea diciendo que, después de llevar muchos meses alejado del mundo del cómic, hay muchas probabilidades de que todos sus proyectos salgan de golpe.

«No me sorprendería nada que el verano próximo hubiera un auténtico empacho de Claremont –dice–. ¡Me encontraría compitiendo conmigo mismo en todos los frentes!», añade, riendo.

Pero cuando vuelve la mirada hacia sus diecisiete años con *X-Men*, Claremont se muestra bastante más pensativo y melancólico.

«Fue una experiencia muy divertida –dice–. También fue una mezcla de cosas buenas y cosas malas. Si tuviera que volver a hacerlo... No sé, la respuesta depende de mi humor del momento; pero en conjunto creo que resultó muy divertido. Pude trabajar con gente realmente increíble, y pude hacer cosas realmente buenas. Tengo la esperanza de que ha servido para crear los cimientos para el trabajo realmente bueno y de calidad superior que haré hoy, mañana y los días siguientes.»

Claremont admite que hubo un cierto grado de gratificación en la experiencia de convertir *X-Men*, «un título bimensual que tenía ventas bastante flojas y que había llegado todo lo bajo que se puede llegar» en un fenómeno, pero las «diferencias editoriales» que acabaron dando como resultado su brusco abandono del título después de diecisiete años de trabajar en él le dejaron bastante entristecido.

«Hasta cierto punto hay satisfacción, por supuesto –dice–, pero siempre está un poco atemperada por el hecho de que esa satisfacción no te sirve para pagar el alquiler. Yo habría deseado que mi relación con Marvel terminara de una manera distinta, pero... En fin, son cosas que pasan, y ésa es una de las razones por las que mi manera de enfocar el trabajo en el futuro también ha cambiado mucho.»

El guionista tenía planes de gran amplitud para el equipo de mutantes, y sus planes eran radicalmente distintos de la dirección que están siguiendo actualmente los cómics, hacia la que Claremont se muestra muy crítico.

«Tenía planeadas historias aproximadamente hasta el número 300 de *Uncanny X-Men* –explica–. Mi objetivo era cambiar las cosas. Me habría gustado llevarlo todo hasta un punto en que el Profesor X muriera, y que las circunstancias obligaran a Magneto a dar un paso hacia adelante y ponerse el manto de héroe tanto si le gustaba hacerlo como si no. Habría intentado introducir algunos cambios duraderos y definitivos en los personajes que formaban el núcleo del grupo, e incluir unas cuantas sorpresas... Básicamente, lo que quería hacer era tratarles como que personas y seguir mostrando sus vidas a los lectores. Una de las cosas de las que estaba más convencido era que el núcleo temático del título tenía que ser los prejuicios, y lo que deseaba era añadir una faceta totalmente nueva a sus experiencias. En vez de ser sencillamente objetos de miedo y odio, se convertirían en objetos de deseo. Los mutantes son útiles, los mutantes tienen un valor tangible y son un artículo comercial que tiene un valor en el mercado. Eso puede ser bueno y puede ser malo, y yo quería mostrar todo el fenómeno de una manera más completa.»

Claremont dice que comprende que en última instancia es Marvel la que dicta el tipo de historias que se han de publicar sobre sus personajes, y que se dio cuenta de que si quería alcanzar la satisfacción personal tendría que seguir otros caminos.

«Marvel es la corporación propietaria y la que controla y lleva al día el registro de los materiales, y es el árbitro final de la dirección que quieren seguir –dice–. Si yo quiero escribir mis guiones, personajes e historias sin que haya ningún grado significativo de interferencia; entonces he de ir a otro sitio que me permita hacerlo.

Claremont abandonó *X-Men* más de un

Después de haber pasado diecisiete años con los *X-Men*, Claremont opina que buscarse una nueva posición en el cómic trae consigo «problemas tanto creativos como comerciales».

IT'S A WARM RAIN, THE AIR STEAMING.
BUT EVERYTHING ELSE ABOUT THE WORLD AND OUR LIVES HAS CHANGED, WHY NOT THE WEATHER?
NOT WHAT YOU'D EXPECT, AT THE ALTITUDE WE FLY.
I LET THE WATER WASH OVER ME, TELLING MYSELF THERE'S NOTHING TO FEAR, THIS IS ALL IN MY IMAGINATION.
YAIII!
THEN I TASTE BLOOD.
I'VE NEVER BEEN HIT BEFORE.
BUT EVEN BEFORE I FULLY REALIZE WHAT'S HAPPENING...
...I'M HIT AGAIN.

Ilustración: John Bolton

año antes de que la serie de dibujos animados de la Fox tuviera tanto éxito, y el guionista no ha tenido ninguna relación con ella.

«La única relación con esa serie de dibujos animados de la que soy consciente fue la de que uno de sus guionistas vino a verme a San Diego el año pasado, y se enrolló muchísimo explicándome lo fieles que estaban intentando ser a lo que yo había hecho y que estaban utilizando mis historias como molde y guía, que utilizaban mis personajes y mis diálogos... El pobre no tenía ni idea de lo terriblemente insensibles que sonaban sus palabras, por supuesto. Después me dijo que estaban haciendo algunos pequeños retoques y mejoras, pero que esperaba que yo podría ver la serie y opinar que se habían mantenido fieles a las pautas que yo había fijado –explica Claremont–. Naturalmente, mientras él hablaba yo pensaba que ni a él ni a sus jefes

Trabajar con la continuidad de los personajes no supuso ningún problema para *The Deadliest of the Species*.

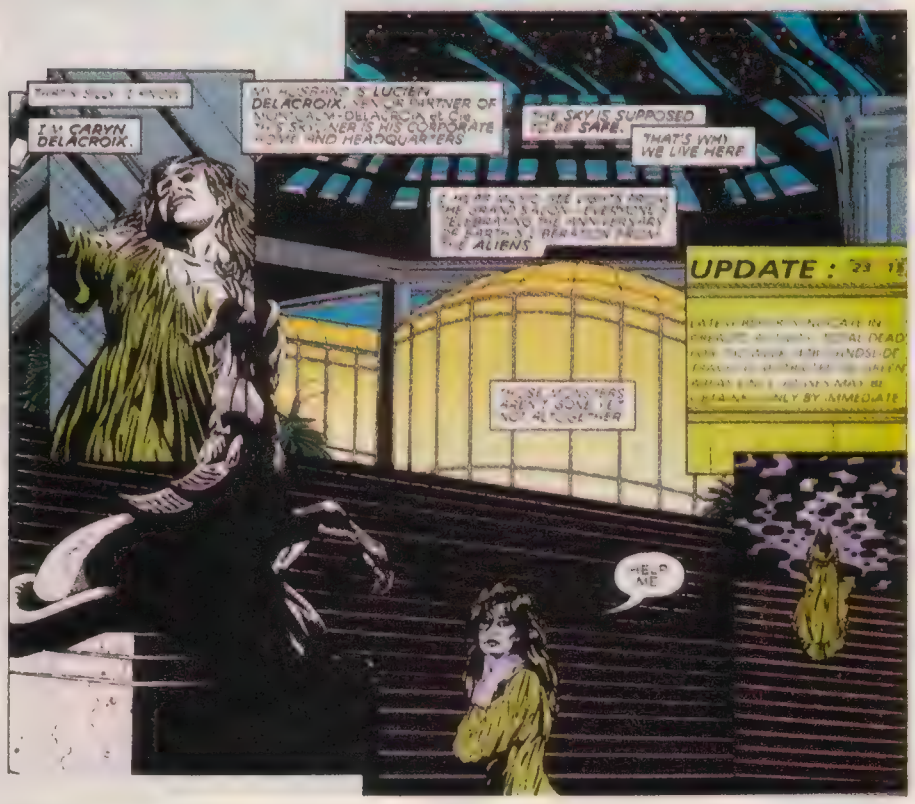


Ilustración: Jackson Guice/John Beatty

«Puedo hacer casi todo lo que desee –dice el guionista–. ¡Y trabajar con un personaje al que puedo definir por completo resulta muy divertido!»

se les había llegado a pasar por la cabeza la idea de que si iban a utilizar mi trabajo y mis contribuciones a la serie, lo más considerado quizás habría sido preguntarme si deseaba escribir una Biblia-guía para las historias o si me apetecería escribir algún guión. No creo que fuese por tacañería o por ahorrarse dinero: sencillamente, que nunca pensaron en ello ni por un momento... No tengo ninguna relación con la serie y, que yo sepa, no he sacado nada de ella.»

Claremont ya ha hecho las paces con *X-Men* y está preparado para dejar atrás esos títulos, pero no sin un poco de pena y nostalgia.

«El dinero que ganaba con ellos me iba estupendamente, desde luego... Era un trabajo seguro y estable que estaba bastante bien pagado, pero eso se acabó tanto si me gusta como si no –dice Claremont tomándoselo con filosofía–. Buscar una nueva posición dentro del mundo del cómic trae consigo problemas tanto creativos como comerciales. Por otra parte, en muchos aspectos lo que estoy haciendo ahora es mejor que lo que hacía cuando trabajaba en *X-Men*. Mis condiciones de trabajo actuales son mucho mejores de lo que eran al final de mi etapa en *X-Men*; pero Marvel y *X-Men* no son el centro del universo. Echo de menos los títulos... Echo de menos *Excalibur*, y echo de menos a Lobezno. Yo creé la gran mayoría de sus idiosincrasias, eso cuando no creé a los mismos personajes, y despedirse de gente que ha sido una parte tan íntima de tu existencia durante tanto tiempo siempre te resulta muy difícil. Pero... Bueno, la vida es así.»

El guionista se está enfrentando a nuevos desafíos, y se prepara para aplicar las lecciones que aprendió en *X-Men* a la industria de los cómics tal y como es ahora después de la revolución provocada por las nuevas firmas independientes que procuran tratar lo mejor posible a los creadores.

«Básicamente, lo que hago es tomar las mismas pasiones, compromiso, entusiasmo, talento y habilidades, eso suponiendo que no hayan mejorado en todos los aspectos, y aplicarlas a la creación de conceptos, personajes, invenciones e historias que sirvan al mismo propósito pero que sean mías. En última instancia, eso acabará siendo más satisfactorio para mí, y es ahí donde hay que buscar el origen de Image, y de algunas de las actitudes en que Malibu, Dark Horse y DC están intentando presentarse a sí mismas en el mercado creativo. Si este proceso de cambio continúa, creo que con el tiempo incluso Marvel acabará comprendiendo que la riqueza derivada de los personajes y los conceptos puede ser distribuida de una manera más equitativa incluso en una situación donde Marvel conserve la propiedad de unos y otros. Puede que no lleguen a entenderlo nunca, naturalmente, pero eso es un privilegio que tienen como empresa.»

NOCHES FELINAS

La Mujer Gato vuelve a hacer de las suyas, y ahora tiene su propia serie.

Por HARLEY JEBENS

Ilustración: Jim Balent Todos los personajes e ilustraciones de *Batman* y *Catwoman*: Marcas registradas y Copyright 1954, 1992, 1993 DC Comics Inc.

A lo largo de los más de cincuenta años de la carrera de Batman, Catwoman ha tenido muchas encarnaciones: la sofisticada malvada-fatal, la villanía ronroneante de Julie Newmar en la serie televisiva de los años sesenta, la ex prostituta con deseos de venganza que emergió de la pluma de Frank Miller en *Batman: Año Uno*, la esquizofrénica vestida de cuero que va perdiendo poco a poco la cordura en la película *Batman Returns (Batman vuelve)*... Durante un breve período de tiempo, incluso estuvo casada con Bruce Wayne, su némesis del pasado (en la versión Tierra Dos pre Crisis del origen de la Cazadora).

Pero los acontecimientos de la línea argumental «La caída del murciélago» de los cómics de Batman han traído consigo una Mujer Gato más; y también han traído consigo un acontecimiento sin precedentes para la felina enemiga de Batman: su propia serie de cómic.

El momento parece adecuado para una serie de Catwoman, y de hecho incluso se podría preguntar por qué ha tardado tanto DC en lanzarla al mercado. Catwoman siempre ha sido un personaje muy popular. Las seductoras versiones vestidas de cuero de Catwoman que Newmar, Lee Meriwether y Eartha Kitt llevaron a la pequeña pantalla en los años sesenta han ayudado a convertirla en uno de los enemigos más famosos de Batman. La interpretación de Michelle Pfeiffer como Selina Kyle en *Batman vuelve* hizo que el personaje volviera a ser ampliamente conocido. Además, la miniserie de Catwoman creada por Mindy Newell, J. J. Birch y Michael Bair funcionó muy bien.

La respuesta quizá fuera que a los chicos de la DC les resultaba muy difícil pensar en lanzar un nuevo título protagonizado por la Mujer Gato cuando nadie parece estar seguro de si Selina Kyle es una heroína o una malvada.

Pero esa incertidumbre no parece preocupar en lo más mínimo a Jo Duffy, la guionista de la nueva serie de DC. Y, de hecho, Duffy considera que la naturaleza doble del personaje es uno de sus grandes atractivos.

«Yo veo a Catwoman como una persona a la que le gusta robar, ser más

Art: Brian Stelfreeze

Ilustración: Kelley Jones

«Catwoman es mala en el sentido de que quebranta las leyes –observa la guionista Jo Duffy–, pero hay una línea que nunca cruzará y además tiene un sentido innato de la caballerosidad personal.»

astuta que los demás. Roba cosas porque quiere tenerlas y no le gusta que nadie le dé órdenes. Cuando está en un sitio en el que alguien dice que tienes que obedecer la Ley, ella la infringe sencillamente porque ésa es su naturaleza. Pero por otra parte, si alguien intenta obligarla a ser demasiado mala, lo más probable es que Catwoman acabe poniéndose de parte de los buenos también sencillamente porque su naturaleza la obliga a hacerlo.

»No creo que sea la psicópata que odia a los hombres que han presentado algunos –observa Duffy–, y tampoco creo que sea la trágica y valerosa pequeña superviviente maltratada que han presentado otros. Ah, y no creo que sea una castradora sádica provista de esposas y látigo, aunque tiene un látigo y lo usa.

»Catwoman es malvada en el sentido clarísimo de que quebranta las leyes, pero creo que también es una heroína en el sentido de que hay una línea que nunca cruzará y en el de que posee un sentido innato de la caballerosidad personal. Estoy utilizando la continuidad que se ha creado recientemente con ella, y me

Lo ocurrido en «Knightfall» afecta considerablemente a Batman, Catwoman y la vida en Gotham cuando Bane decide que la ciudad es suya.

apoyo básicamente en lo que hicieron Frank Miller y Mindy Newell. Hemos visto que Catwoman es una persona que utiliza parte de su riqueza para alimentar a los gatos callejeros; una persona que es capaz de recoger a una niña que está siendo maltratada en la calle y decirle que puede vivir con ella hasta que se haya recuperado de los malos tratos... Así pues, es mala, ya que no se puede negar que roba cosas; pero, por otra parte, es capaz de hacer algunas heroicidades.

»Vivimos tiempos muy extraños. Vivimos una época en la que muchos de los personajes que son vendidos como héroes a los niños y a los adolescentes son capaces de cometer lo que yo considero los peores actos de maldad imaginables. En consecuencia, si tienes una protagonista que es mala y si los guiones están siendo escritos por viejos carcas moralistas, no cabe duda de que en muchos aspectos la "villana" va a tener más de heroína que un personaje heroico cuyos guiones están siendo escritos por algunos de mis colegas más amorales.»

Fue uno de los colegas con moral de Duffy, el editor Denny O'Neil, quien la animó a escribir su incursión en la mitología de Batman.

«Hace siglos que conozco a Denny O'Neil –dice Duffy–. Durante los años setenta y comienzos de los ochenta coincidimos en muchísimas partidas de póquer. Fue mi editor durante casi todo el tiempo que estuve escribiendo guiones para *Power Man & Iron Fist*, una serie que supuso mi primer trabajo regular como guionista. Cuando trabajé como supervisora ejecutiva de la gama de títulos de Epic Comics, él era uno de nuestros columnistas y escribía una sección fija de crítica cinematográfica para la Revista Epic. Siempre nos hemos mantenido en contacto a lo largo de los años, y de vez en cuando he ido escribiendo historias de Batman para él; y él siempre me estaba diciendo que quería contar conmigo en el título regular. Mi reacción era del estilo "Sí, sí, claro". Quería trabajar para él, pero en realidad pensaba que Denny nunca tendría un título libre en el momento en que yo pudiera aceptar su oferta.

»En este proyecto todas las piezas encajaron a la perfección. *Catwoman* cobró existencia justo cuando yo estaba dando los últimos toques al guión para el último número de *Akira*.

»Fui a hablar con Denny O'Neil y sus ayudantes, y también asistieron los otros guionistas de Batman, Doug Moench, Chuck Dixon y Alan Grant –explica Duffy–. Celebramos varias reuniones que duraban todo el día en las que hablamos de quién tenía que hacer qué y dónde debía hacerlo para que todo encajara en la línea argumental de "Knightfall" y en su desenlace sin que hubiera problemas de ninguna clase. En lo que respecta a la estructura básica, se puede decir que los cuatro primeros números de *Catwoman* fueron decididos y organizados hace varios meses.

Ilustración: Win Mortimer Diseño y maquetación: Calvin Lee

«Mi interpretación favorita de Catwoman se remonta a la época en que llevaba botas de bucanero y se lo pasaba en grande», dice Duffy.

»*Catwoman* empieza más o menos como una parte de "Kngihtfall" –observa Duffy–. Lo que estamos haciendo es volver a la idea de que Selina Kyle es una identidad protegida. No va a ser uno de esos cómics en los que la gente que te encuentras en la calle te dice: "Oh, si necesita a la Mujer Gato basta con que vaya a casa de Selina Kyle..." Lo que vamos a hacer es devolverle su doble identidad, y tenemos una lógica de la historia para conseguirlo.

»Bane se pone en contacto con ella bajo su identidad de Catwoman y le hace una oferta que no puede rechazar: él va a dirigir todas las bandas de Gotham, y quien pretenda hacer algo allí lo hará a través de Bane y siempre como subordinado de Bane. Catwoman comprende que hay algunas ofertas que no puedes rechazar, pero creo que ese tipo de oferta no le hace ninguna gracia. Lo que tenemos es una situación donde es enemiga de Batman, pero tampoco le gusta nada que Bane le vaya dando órdenes a cada momento; y eso va a provocar unas consecuencias bastante catastróficas para todas las partes involucradas.

«Lo que haremos inicialmente es añadir un miembro más al reparto de personajes habituales –sigue explicando Duffy–. Nuestra incorporación es un hombre llamado Leopold, que es muy apuesto, muy perezoso y muy cobarde, pero que también es extremadamente listo. Leopold va a ser el chico de los recados de Catwoman en la calle, y estará a su lado por lo menos durante toda la historia de Bane; y después ya veremos qué ocurre con él.

»Al principio también utilizaremos a Arizona, la niña que apareció junto a Catwoman en algunas historias. Su papel será el de confidente, pero no será el Robin de Catwoman considerada como Batman. Será más bien la persona que siempre está en casa y que vacía los ceniceros y lava los platos, y que escucha a Catwoman cuando se queja de lo insoportable que es trabajar para Bane. Va a ser una amiga, algo que nunca habíamos

visto tener a Catwoman... Hemos visto cómo tenía animalitos domésticos, enemigos y amantes; pero con la excepción de la niña que creó Frank Miller y que acabó siendo asesinada, creo que Catwoman nunca ha tenido una auténtica amistad con nadie.

»Vamos a proporcionarle amistades y un poco más de vida amorosa... tipos con los que flirtear. En el primer número comete un par de espectaculares robos en joyerías que acaban atrayendo la atención de una compañía aseguradora que está perdiendo una fortuna por culpa de Catwoman, así que asignarán un investigador a jornada completa para que elimine el problema que supone Catwoman. El investigador acabará obsesionado por ella, y eso terminará llevando al romance.

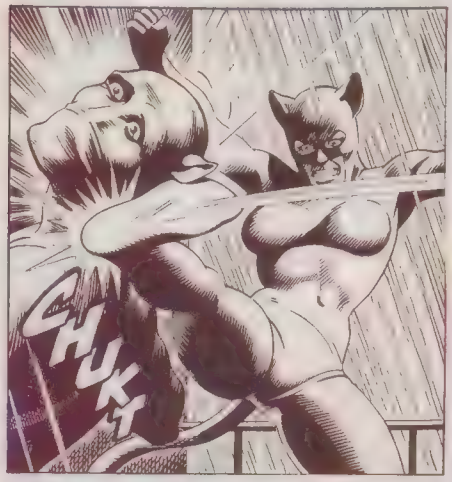


Ilustración: Russ Heath

Duffy espera arrojar una nueva luz sobre la Mujer Gato apartándose del enfoque «rockera punk asexuada» de los últimos tiempos.

Duffy opina que Michelle Pfeiffer «es magnífica» y, de hecho, cuando se la interroga sobre el traje ceñido y de aspecto escurridizo de Catwoman de la película y la televisión dice que le gusta bastante.

»Aparte de todo eso, Catwoman se relacionará con un tipo que es casi una parodia de un Punisher muy joven. Alguien que sólo piensa que el crimen debe ser aniquilado, ya sabe... Ese tipo quizá no sea muy bueno matando gente, pero su convencimiento de que los criminales tienen que ser castigados es tan firme que roza lo histérico.

»También se tropezará con otro ladrón de joyas y especialista en estafas que casi está a su altura, pero que no es tan valiente como ella.

»Y, naturalmente, está Bruce Wayne. Es extremadamente rico y guapo, y ella puede respetar esas virtudes. Wayne está muy relacionado con los acontecimientos de la línea argumental "Knightfall", pero por otra parte haremos que Bruce y Selina tengan un encuentro poco después de que se haya iniciado la serie. Tengo el presentimiento de que él quizá no se fije mucho en ella, pero puedo asegurar que Bruce Wayne es justo el tipo de hombre al que Selina Kyle encuentra muy atractivo. Es extremadamente rico, es muy guapo... De acuerdo, no parece tener mucho carácter o por lo menos ésa es la imagen de sí mismo que ofrece, pero creo que para Selina eso es un aspecto secundario. Ella tiene valor y agallas más que suficientes para los dos.»

A pesar del encuentro entre Selina Kyle y Bruce Wayne, Duffy asegura que hará todo lo posible para separar a la Mujer Gato de su entorno de Gotham... y de su estrecha relación con Batman.

«Tendré que sacar a Catwoman de Gotham durante períodos de tiempo bastante prolongados –dice–. Después de todo, Batman es el detective más grande del mundo. En mi opinión, probablemente sea la única persona capaz de vencer a Catwoman; y en consecuencia que Catwoman sólo opere en Gotham es una forma segura de buscarse problemas. Mi idea es que siempre que quiera tomarse un respiro de la agotadora tarea de evitar que Batman la arreste, se irá a robar a algún otro sitio; o que se irá a otro lugar para tomarse unas vacaciones y luego decidirá si hay algo cerca que valga la pena robar. O quizá visite Europa y conozca a alguien que da la casualidad de que es un industrial realmente despreciable y un opresor de los pobres, y piense que merece que le roben sólo para que aprenda la lección...»

Duffy opina que las encarnaciones anteriores de Catwoman en los medios de comunicación tienen un gran atractivo.

«Catwoman de la serie televisiva y de

«Las mujeres muy sexy dibujadas por alguien a quien está claro le gusta dibujar mujeres, tienden a engendrar una clase de diálogos bastante distintos», dice Duffy refiriéndose a la versión de Catwoman creada por el dibujante Jim Balent.

la película siempre me han gustado mucho. Lee Meriwether es una actriz soberbia, y cuando era pequeña estaba loca por ella –dice–. Creo que Michelle Pfeiffer es magnífica. Pero lo que más recuerdo de la serie y de la película es a una mujer con un traje superceñido que se mueve sinuosamente de un lado a otro y que parece ronronear cuando habla. Eso no me emociona mucho, con la salvedad de que cuando veo a esa Catwoman digo que está bien en vez de ponerme a gritar que es terrible y preguntarme cómo pueden haber sido capaces de hacer algo semejante. Todo eso me encanta, pero si vas a crear un personaje y escribir sobre él necesitas algo más que una mera apreciación cosmética de sus pequeñas manías.

»Debo decir que esas pequeñas manías y detallitos me hacen gracia y que nunca están de más, pero yo tiendo a iniciar la construcción de los personajes sobre la base de su cerebro y sigo adelante a partir de ahí. En consecuencia, el aspecto que tenga alguien cuando lleva puesto un traje de vinilo o su manera de hablar van a ser la menos importante de mis preocupaciones cuando empiece a preguntarme cómo piensa el personaje, por qué hace tal cosa o tal otra y cómo va a moverse. ¿Qué recompensa puedo sacar yo de una película de Jean-Claude Van Damme? ¿Dónde están las buenas luchadoras de artes marciales para que yo pueda ir a ver sus películas? Ese es el nivel en el que estoy trabajando.»

«Catwoman es popular porque la mente de nuestra industria ha ido siendo arrastrada poco a poco hacia los años setenta a pesar de toda la resistencia que ha ofrecido, y eso quiere decir que todavía va veinte años por detrás de nuestra sociedad –sigue explicando Duffy–. La idea de que quizás haya sitio para algo más que personajes del sexo masculino por fin está empezando a calar, y la gente empieza a mirar a su alrededor. Sí, de acuerdo, tenemos a Superman, Batman, Spider-Man, Thor... Tenemos a todos esos personajes que son los clásicos arquetipos masculinos, pero si piensas en las mujeres has de preguntarte qué tienen ellas en términos de personajes clásicos. Wonder Woman y Catwoman, y ahí se acaba todo... Dejando aparte a las miembros de los distintos equipos, no existe ningún superhéroe del sexo femenino que sea realmente bueno y que lleve mucho tiempo en circulación. *Batman* presentó a unos cuantos, pero fueron liquidados o desmantelados poco a poco a medida que iban pasando los años. Cuando se disipó el polvo, los únicos que quedaban en pie eran la princesa Diana y Selina Kyle.

»Y creo que en la mente del público que no lee cómics, Catwoman es el único personaje femenino de esas características. Ya sabe, "Nómbreme un personaje de cómic del sexo femenino", y la respuesta siempre será Wonder Woman y Catwoman. En consecuencia, Catwoman ya lleva una gran ventaja simplemente porque la gente ha oído hablar de ella. Me encantan los X-Men y me encanta la Legión de Superhéroes, pero fuera del círculo de sus fans no hay nadie que sepa cómo se llaman las chicas que forman parte de esos grupos.»

Foto: Marca registrada y Copyright 1992 DC Comics Inc/Cortesía de Warner Bros.

Ilustración: Jim Balent

UNA EPOCA DE MARAV

Alex Ross ilustra a los héroes y villanos de otros tiempos.

Por KIM HOWARD JOHNSON

Cortesía de Marvel Age

ILLAS

Los lectores que crean haber visto todas las interpretaciones posibles de la Antorcha Humana y de Spider-Man harán bien preparándose para llevarse una sorpresa. *Marvels*, una nueva serie de cuatro números en formato Prestige, presenta a los primeros superhéroes de la editorial en un estilo tan realista y tan lleno de vida que cada viñeta parece una fotografía. No son fotos de verdad, claro, pero lo parecen, y todo el mérito hay que atribuírselo al dibujante y pintor Alex Ross.

Ross, conocido por los fans de los cómics gracias a su trabajo en la miniserie *Terminator: Burning Earth*, ha colaborado con el guionista Kurt Busiek para crear una apasionante crónica de la Era Marvel.

«Esta miniserie ofrece una perspectiva única que nunca había llegado a desarrollarse del todo en ningún otro proyecto: ¿qué se sentiría al vivir en ese mundo

I CANNOT RECALL IT PERFECTLY, BUT IN MY FIRST MOMENT OF CONSCIOUSNESS, SOMETHING UNPREDICTED
OCCURRED
DUE TO SOME FLAW IN MY ORIGINAL CONCEPTION, MY BODY HAD AN INCENDIARY REACTION TO THE CONTACT WITH AIR

Cortesía de Marvel Age

«Crear esa primera versión de la Antorcha Humana original acabó llevándome a todo lo demás», observa Ross. La historia de la Antorcha se publicó en los números 131 a 133 dela revista *Marvel Age*.

estando rodeado por todos esos personajes? –se pregunta Ross–. Hemos presentado este concepto centrándonos en los primeros héroes del Universo Marvel de 1939 a 1973. Terminamos nuestra historia en el momento de la aparición de la segunda oleada de Hombres-X con Lobezno, justo antes de que aparezcan el Motorista Fantasma y el Castigador. *Marvels* es la primera entrega de una serie que acabará presentando a esos personajes de la época moderna.»

Marvels empieza con el origen y la primera gran aparición de la Antorcha Humana en 1939, incluyendo una batalla con Namor. El Capitán América y otros superhéroes de la primera época también aparecen en escena; pero en vez de repetir las mismas historias, la serie está contada

Todas las ilustraciones: Alex

«¿Qué se sentiría viviendo en ese mundo rodeado de todos esos personajes?», se preguntó Alex Ross.

«Los mismos que se derretían ante los Vengadores odian a los mutantes», dice Ross.

desde una original perspectiva humana, el punto de vista de un joven reportero fotográfico llamado Phil Seldon.

«Hemos utilizado a Seldon como un ciudadano corriente –explica Ross. El segundo número se centra en los primeros días de la "Silver Age" y muestra la reacción a los mutantes–. Lo primero que vemos es la batalla entre los Vengadores y los Señores del Mal, y nuestra primera indicación de los Cuatro Fantásticos –dice Ross, y observa que los Vengadores y los 4F son acogidos con entusiasmo y grandes elogios–. Un poco más avanzado el día, Phil se tropieza con los la Patrulla-X original originales, y entonces presenciamos una reacción totalmente distinta. Las mismas personas que se derretían ante los Vengadores odian a los la Patrulla-X porque piensan que son mutantes que han venido a sustituir a los seres humanos normales. La Patrulla-X y la histeria provocada por la llegada de los mutantes nos proporcionan el tema básico del segundo número, a pesar de que raramente se les ve.

«Muchas de las referencias fotográficas que he usado en el número 2 proceden de los disturbios raciales de los años sesenta», observa Ross al hablar de la histeria antimutantes.

El segundo número de *Marvels* gira alrededor de la boda de Reed Richards y Sue Storm, pero la histeria antimutantes sigue siendo el gran tema subyacente.

y eso subraya los acontecimientos que tuvieron lugar en los cómics Marvel entre 1964 y 1965.»

El odio a los mutantes no se convirtió en una parte significativa de la línea argumental de la Patrulla-X hasta la novela gráfica *Dios ama, El hombre mata*, pero hubo alusiones a él en los primeros números.

«Las líneas argumentales de la Patrulla-X de aquella época muestran que el público ya sabe ciertas cosas sobre los mutantes –informa Ross–. Eso nunca aparece en *Fantastic Four* o *The Avengers*, pero Kurt ha leído todo lo que editó Marvel durante ese período y pensó que al estar presente en *Hombres-X* debía ser un tema subyacente en la sociedad. Trazamos un paralelismo entre la histeria antimutantes y los disturbios raciales de los años sesenta. Muchas de las referencias fotográficas que utilicé en los disturbios de ese número provienen de los disturbios raciales.»

Además del subargumento mutante, el segundo número presenta otro acontecimiento.

«Todo el mundo está interesadísimo en la inminente boda entre Reed y Sue, y hemos utilizado eso como metáfora de la beatlemanía. Utilicé referencias fotográficas de mis libros sobre los Beatles para pintar a las multitudes que les vitorean –explica Ross–; pero por debajo de todo eso está la tensión fruto de enfrentar a los humanos con los mutantes.»

El número 3 gira alrededor de la primera aparición de Galactus (de los números 48 a 50 de *Fantastic Four*).

«Si hubieses vivido en Nueva York por aquel entonces, podrías haber presenciado lo que parecía el Día del Juicio. La inmensa mayoría de aventuras de superhéroes nunca son vistas de cerca a menos que dé la casualidad de que estuvieras en esa esquina, pero cuando La Masa se enfrentó a la Abominación, el acontecimiento gozó de una cobertura informativa de costa a costa. Todo el mundo estaba mirando, por lo que hemos centrado tres cuartas partes del número en esa historia», explica Ross.

El tercer volumen también cubre el intento de conseguir un reportaje sobre la relación entre Tony Stark y el Hombre de Hierro que lleva a cabo Phil Seldon.

«Al final del tercer número, Phil conoce a Peter Parker y le cae fatal. Peter Parker consigue fotos de Spider-Man y las vende a J. Jonah Jameson, quien las utiliza para denigrar a Spider-Man. Phil no sabe que Parker sólo intenta ganarse la vida... ¡y que en realidad él es Spider-Man!»

Spider-Man y la muerte de Gwen Stacy (contada en los números 121 y 122 de *Amazing Spider-Man*) son el foco alrededor del que gira el número 4 de *Marvels*, siempre visto a través de los ojos del reportero.

«Phil conoce a Gwen Stacy, por lo que verla morir le resulta mucho más doloroso –dice Ross–. Phil ve cómo cae del puente y cómo se le rompe la columna vertebral cuando Spider-Man intenta cogerla. En el texto original se suponía que Gwen moría a causa del shock, pero en el cómic hay un efecto de sonido muy claro cuando la telaraña de Spider-Man la alcanza: el *snap*

«No es una narración normal de hazañas superheroicas, desde luego –dice Ross–. Todo está visto desde la perspectiva de la gente corriente.»

visual de John Romita no encaja con lo que escribió Gerry Conway.»

La primera serie de *Marvels* concluye con esa historia de Spider-Man, y Ross opina que cubre un período de tiempo lo bastante amplio.

«Podríamos haber llevado a Phil hasta la era moderna, pero nos bastaba con llegar hasta ese punto –declara–. Phil estuvo allí cuando los superhéroes aparecieron por primera vez, ve aparecer las distintas oleadas que van de los años cuarenta a los sesenta y después se desilusiona; pero siempre hay una nueva generación que puede recuperar lo que se ha perdido.»

Marvel Comics intenta que tanto sus personajes como sus historias sean lo más intemporales posible, pero muchos acontecimientos y personajes de gran importancia están unidos a acontecimientos históricos, como el que Reed Richards, Ben Grimm y Nick Fury lucharan en la Segunda Guerra Mundial. Ross dice que en *Marvels* se han limitado a rehuir ese aspecto.

«El segundo y el tercer número tienen una atmósfera muy años sesenta, modas incluidas –explica–, pero Marvel siempre puede "cubrirse" diciendo que las historias ocurrieron hace diez años. La atmósfera años sesenta es muy intensa, pero creo que

La Era Marvel se despliega ante el objetivo de una cámara.

a los lectores no les molestará.»

Marvels también intenta ser fiel a la historia Marvel y no introducir ningún cambio importante en ella.

«Mostramos algunas cosas que no están recogidas de manera oficial en la historia Marvel –revela Ross–. En un momento dado, Phil ve al Hombre de Hielo y a la Bestia corriendo por una calle y eso no ocurrió exactamente tal y como lo hemos mostrado, pero ese tipo de escenas aparecían muchas veces en los viejos cómics de Jack Kirby.»

Ross confía en que una serie como *Marvels* puede triunfar precisamente porque es algo que se ha hecho muy pocas veces. No estamos ante el típico cómic.

«No es una narración normal de hazañas superheroicas, desde luego. Lo más cerca que llegamos a estar de una pelea es la situación que surge cuando llega Galactus, pero todo es visto desde la perspectiva de la gente corriente.»

Muchos productores del cine y de la televisión han tenido grandes dificultades para crear trajes de superhéroes que produzcan la impresión de que podrían funcionar en el mundo real. Ross explica que pintar superhéroes con un realismo fotográfico también resulta difícil, pero que le gusta enfrentarse a ese desafío.

«Puede ser muy duro, pero es divertido. Lo paso en grande... Quizá necesites un poco de tiempo para hacerlo bien, pero siempre me inspira a dar lo mejor de mí mismo –dice–. Lo que hago es preguntarme cómo se vestiría ese personaje y si llevaría un traje de tela o de malla metálica. Pienso igual que un productor cinematográfico o un director artístico, y después decido qué aspecto ha de tener el traje. ¿Cuáles son sus aplicaciones prácticas? ¿Vestiría Spider-Man de rojo y azul? No, probablemente vestiría de negro y de rojo. Un niño nunca diría "Eh, a partir de ahora me voy a llamar Spider-Man", y se pondría unas mallas rojas y azules luego. No, ese niño pensaría que ha de ir vestido de rojo y negro...»

Algunos personajes resultaron más difíciles de pintar de una manera realista que otros.

«Decidí empezar precisamente por el personaje más complicado de todos –explica Ross–. Se me ocurrió la idea de pintar uno de los espectáculos más extraños que se pueden llegar a ver: ¡nada menos que un hombre envuelto en llamas! La Antorcha Humana.... Nadie ha mostrado nunca el aspecto que tendría si existiera en la reali-

Diseño y maquetación: Jim McLemon

La boda de los Cuatro Fantásticos fue uno de los mayores acontecimientos de la historia Marvel, y toda la gente importante asistió a ella.

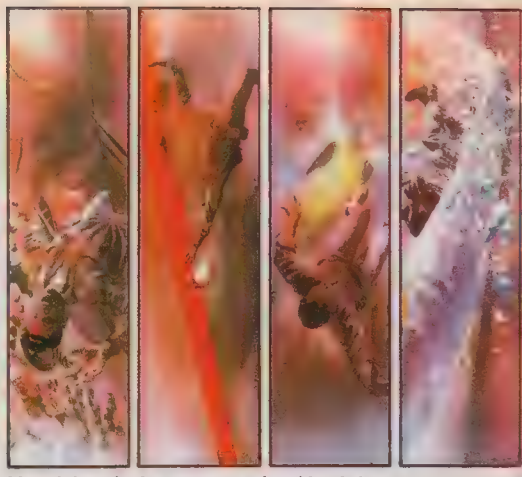
dad. Todo el mundo ha visto dibujos que muestran al personaje, y yo he visto unas cuantas pinturas, pero nunca nada que me convenciera de que ése sería su auténtico aspecto y eso es lo que yo quería obtener en esta miniserie. ¿Qué aspecto tiene un hombre que está envuelto en llamas? ¡Y no está ardiendo, sino que es su cuerpo el que emite las llamas! Es auténtico calor corporal...»

Ross pintó muchas viñetas de los cómics clásicos utilizando su estilo realista.

«Eso ocurre continuamente en la serie, sobre todo cuando entramos en la Era Moderna con el número 2 –dice–. La boda de Reed y Sue ocupa toda una página, y hay una página idéntica que usé como referencia [en el tercer *Fantastic Four Annual*]. Hay toneladas de referencias esparcidas un poco por todas partes que los fans podrán encontrar en los números antiguos o en las reediciones, pero nunca encontrarán ninguna imagen que haya tomado y me haya limitado a transformar de manera exacta: siempre he utilizado un punto de vista distinto. Aun así, creo que puede resultar interesante echar un vistazo a las referencias y ver por dónde empecé.»

A Ross no le intimida la perspectiva de rehacer la obra de genios de los primeros tiempos de la Marvel como Jack Kirby y Steve Ditko.

«En cierta forma, se puede decir que no estoy haciendo eso, porque baso mis pinturas estrictamente en la realidad y en el dibujo realista –declara Ross–. Naturalmente, estoy pintando a esos personajes en la era en que esos dibujantes trabajaron en esos títulos, y hay algunas escenas que casi he recreado personaje por personaje y pose por pose; pero no creo que se pueda decir que he intentado imitar a Kirby o a Ditko. Lo que intento hacer es mostrar qué aspecto tendrían esos personajes vistos a todo color.»



***Marvels* ha evitado centrarse en las vidas de los superhéroes atormentados y prefiere ver las cosas desde la perspectiva del hombre corriente.**

El proceso artístico se inicia cuando Ross recibe los guiones de Busiek.

«Preparo el esquema de las páginas, saco las fotos y voy acumulando el resto de referencias, y después me invento todo aquello que no puedo basar en las fotos –explica–. A continuación entro en la fase del lápiz, y una vez aprobados los dibujos a lápiz, los pinto.»

Ross puede completar doce o trece páginas al mes, por lo que necesita aproximadamente cuatro meses para terminar un número de *Marvels*. Hasta el momento ha quedado satisfecho con los resultados finales, especialmente porque ha podido introducir cambios y hacer correcciones.

«Sigo teniendo un problema con lo que estoy intentando lograr por oposición a lo que acabo consiguiendo –explica–, y probablemente he de cargar con una maldición aún más pesada que la de un dibujante normal porque yo estoy intentando conseguir una gran impresión de realismo. En la realidad siempre tienes algo que te permite establecer una comparación con el producto artístico, pero el dibujo a lápiz entintado es algo que enseguida se aparta de la realidad. Yo quiero obtener una iluminación, un colorido y una atmósfera lo más reales posible, y de una manera u otra al final siempre acabo quedándome un poco corto en algún aspecto.»

En 1989, la miniserie *Terminator: Burning Earth* supuso el primer trabajo de Ross en el mundo del cómic, después de lo cual pasó algún tiempo trabajando en publicidad. En 1992 pintó una historia de *Miracleman: Apocrypha* y una historia de *Hellraiser*, y también pintó una historia no publicada parala colección *Open Space* que supuso su primera colaboración con Busiek.

«Quedé bastante desilusionado con *Terminator: Burning Earth* porque hubiese podido hacerlo mejor –confiesa Ross–. En

El uso de las referencias fotográficas que ha hecho Ross en *Marvels* incluye un reparto de estrellas, entre las que figuran Patrick Stewart y Errol Flynn.

cierta forma, tengo la sensación de que todo el esfuerzo que estoy invirtiendo ahora en *Marvels* es justo el mismo que tendría que haber invertido en 1989; pero por aquel entonces tenía un empleo desde las 9 hasta las 5, y además tenía que producir un cómic de veintidós páginas pintadas cada mes. ¡Nadie debería intentar hacer algo semejante! Era capaz de dar mucho más de lo que di en mi primer proyecto pintado, y ahora pienso que nunca debería haberme embarcado en él. Esa desilusión me impulsó a permanecer inactivo durante algún tiempo pensando en otras cosas que quería hacer.»

Las ideas de Ross no tardaron en materializarse.

«Tuve la inspiración de crear un especial o una serie que se titularía *Marvel*. Desarrollé la idea para una antología de superhéroes a todo color y luego hice una historia de prueba de doce páginas, ocho bocetos de personajes y una especie de discurso de venta –explica, y añade que el guionista Busiek y los directores de publicaciones Marcus McLaurin y Tom DeFalco le ayudaron a desarrollar la idea–. Kurt pensó que aquello tenía un aspecto magnífico, pero yo necesitaba un concepto. Se lo enseñamos a Marcus, y fuimos desarrollando la idea de un serie de historias cortas que se centrarían en los personajes que yo quería tratar y que utilizarían un personaje central que te iría metiendo en cada historia. Ese fue todo el concepto que empleamos para seguir adelante. Tom DeFalco dijo que deberíamos hacer que el reportero presenciara los acontecimientos que ya habían sido recogidos y narrados en la historia Marvel en vez de crear nuevos acontecimientos. Kurt recogió esa sugerencia y la desarrolló llevándola en otra dirección, que en realidad siempre estuvo allí.»

Ross se graduó en la Academia de Arte Americano de Chicago (al igual que su madre antes que él), y dice que los cómics han ocupado prácticamente toda su vida.

«¡No dispongo de ratos libres para nada que no sean los cómics! –explica, riendo–. Hago mi trabajo, y una vez a la semana me reúno con algunas personas del mundillo y hablamos de cómics. Los cómics son mi profesión y lo que ocupa todo mi tiempo. Este tipo de trabajo tarda tanto en hacerse y yo albergo una ambición de ser prolífico tan intensa que la única manera de conseguirlo es invertir todo mi tiempo en él. No puedo pintar una página en un par de horas.»

Los Centinelas atacan: la aparición de estos gigantes blindados intensifica aún más la furia antimutantes.

Todas las ilustraciones y personajes de *Marvels*: Marca registrada y Copyright 1993 Marvel Entertainment Group

Marvel va a publicar tres series más en el mismo formato –*Strange Tales*, *Tales to Astonish* y *Tales of Suspense*–, todas ellas con los personajes clásicos más asociados a esos géneros. Las muestras del trabajo de los otros dibujantes que Ross ha visto hasta el momento le han parecido magníficas.

«Todo era soberbio –dice–. Son historias normales de cómic, claro... No hay ningún concepto real oculto detrás del proyecto *Tales*, pero me alegra que existan porque quiero ver más cómics de ese tipo en el mercado apareciendo de manera regular.»

Ross hace un uso intensivo de las fotos y sus pinturas casi siempre son descritas como «realismo fotográfico», pero a pesar de todo ello sigue aportando su interpretación particular a lo que pinta.

«Si la gente dijera que mi trabajo no tiene vida porque es tan realista como una foto, me sentiría muy desgraciado –explica–. Me temo que algunas personas dirán que mi trabajo no tiene el más mínimo estilo personal, a diferencia de lo que ocurre con otros artistas que emplean los mismos métodos que yo. Dave McKean también utiliza el realismo fotográfico, pero basta con ver algo suyo para que su estilo se te quede grabado eternamente.»

«Intento obtener una atmósfera realista –dice Ross–, y por eso he de cargar con una maldición más pesada que la del dibujante normal.»

NO ES UN NINJA MAS

Cuando Bruce Lee, James Bond y Bruce Wayne se encuentran en la obra de Ninjak

Según Mark Moretti, guionista de *Ninjak*, el más reciente lanzamiento de Valiant Comics es un cruce entre James Bond y Bruce Lee.

Moretti está muy entusiasmado con su exótico protagonista, que acaba de convertirse en la estrella de su propio título mensual. *Ninjak* fue desarrollado por varios directores de publicaciones y guionistas de Valiant, junto con el cada vez más famoso equipo formado por Joe Quesada y Jimmy Palmiotti.

«Hicimos un montón de trabajo preliminar para preparar su gran entrada en escena, y eso incluyó sus apariciones en las colecciones *Bloodshot* y *Secret Weapons* –dice Moretti–. En realidad, el personaje fue creado entre todos nosotros... Desde el primer momento fue un trabajo en equipo de Steve Massarsky.

Bob Layton, Jon Hartz, Kevin Van Hooks y mío, y no hay que olvidar los dibujos y la inspiración de Joe Quesada y Jimmy Palmiotti. Como dibujante, Joe hace algo más que interpretar el argumento y crear los dibujos: entiende un poco de todo, y tiene un gran sentido del diseño. Este título tendrá un aspecto global totalmente distinto a cualquier cosa que haya editado Valiant antes, y probablemente será distinto a todo lo que está viendo actualmente en el mercado.

»En cierta forma, se puede decir que el personaje se basa en las películas de Bond, mezcladas con Bruce Lee y con los elementos aventureros de películas como *Die Hard (La jungla de cristal)* o *The Hunt for Red October (La caza del Octubre Rojo)*.»

Las primeras apariciones de Ninjak

«En lo que respecta a Ninjak, creo que verán algo que parece salirse de la página y que es realmente duro e impresionante», dice Mark Moretti.

Por KIM HOWARD JOHNSON

pasaron casi desapercibidas, pero Moretti afirma que cuando su serie regular lleve algún tiempo en funcionamiento, todos los fans de los cómics sabrán quién es Ninjak.

«Su *alter ego* se llama Colin King –explica–. Al principio, ningún otro personaje de la serie lo sabrá, ya que Ninjak guarda celosamente en secreto su otra identidad. Colin King es multimillonario y un genio de los ordenadores. Nació en Inglaterra y se crió en el extranjero. Su padre era militar, y murió de manera misteriosa mientras estaba destacado en Japón. Durante el primer año de la serie trataremos muchos de esos temas a medida que el personaje se vaya desarrollando.

»Es muy aficionado a la botánica. Mientras estaba en Japón, quedó expuesto a la cultura de ese país, y aprecia más la belleza natural de nuestro planeta que la alta tecnología, aunque está muy versado en las dos cosas. Casi podría decirse

ARE YOU LOOKING FOR THIS, "LOVER?"
MUST HAVE SLIPPED OFF IN THE HALLWAY. I FOUND IT WHEN I GOT OFF THE LIFT.
SORRY TO BARGE IN UNANNOUNCED, DOMINIQUE, BUT YOU LEFT THE FRONT DOOR SLIGHTLY AJAR...
I WAS FEARING FOUL PLAY..
AND WE DO HAVE RESERVATIONS FOR ELEVEN
I HAVE A BETTER IDEA, MISTER KING.
LET'S CANCEL... AND EAT IN.

«Es sofisticado y elegante –explica Moretti–. Casi podría decirse que Colin King es un playboy internacional.»

Diseño y maquetación: Jim McLernon

YOU'RE ZEE DEVILISH SORT, SALEH. ZAT MUCH IS CERTAIN.
YOU SEE THROUGH ME, EH, PIERRE?
IT'S MISTER DEVRIES, SALEH, AND FRANKLY, I DON'T CARE WHAT YOU DO WITH YOUR NEW TOYS.
HA! HA! A MAN WITH SOME SCRUPLES.
BUT HUMOR ME, MISTER DEVRIES.
MONITORING UNAUTHORIZED TRANSACTION OF U.S.-MADE GENERAL DYNAMICS FIM-92A STINGER MAN-PORTABLE HEAT-SEEKING SURFACE-TO-AIR MISSILE LAUNCHERS (REPORTED LOST 8/22/93) BETWEEN AGENT PIERRE DE VRIES AND GROUP OF UNKNOWN NATIONALS.
IT SHOULD END MOMENTARILY.
THE WEAPONEER ORGANIZATION'S ABILITY TO SUPPLY HIGH-TECH WEAPONS IS SECOND ONLY TO ITS REPUTATION FOR SECURITY.
HOW DID YOU PROCURE THESE BEAUTIFUL STINGERS OUT FROM UNDER YOUR BOSS'S NOSE?
HOW I GOT THEM IS NONE OF YOUR CONCERN.
I DELIVERED--AS PROMISED, AND I EXPECT TO BE PAID. PREFERABLY BEFORE MY LOVELY DOMINIQUE CATCHES A CHILL.
Todos los personajes e ilustraciones de Ninjak. Marca registrada y Copyright 1993 Voyager Communications Inc.

La organización Weaponeer aparecerá con frecuencia en las páginas de *Ninjak*, ya que King trabaja como superagente secreto.

que Colin King es un playboy internacional, ya que se "relaciona" con muchas de las mujeres más atractivas y ricas del globo. Ellas le encuentran casi irresistible, al igual que ocurría con James Bond... Es sofisticado y elegante, pero cuando empieza a operar como Ninjak sufre un auténtico cambio de personalidad. No es lo mismo que cuando Bruce Wayne se convierte en Batman, desde luego: Colin King es un tipo atlético y sólido, pero cuando se convierte en Ninjak su lado oscuro sale a la luz y entonces todo el adiestramiento de los años que pasó en Japón le resulta muy útil.»

A pesar de su aspecto, Ninjak no posee ninguna capacidad suprahumana.

«Es un atleta de clase olímpica con una autoconsciencia tan elevada que roza la percepción extrasensorial. Tiene una confianza total en sí mismo y está muy bien adiestrado en todo lo que tenga algo que ver con las artes marciales y el misticismo... Casi se podría decir que tiene un sexto sentido. Ese es su gran punto fuerte, y lo que le permite superar a sus oponentes, estar preparado en todo momento para enfrentarse a cualquier situación y darle la vuelta en su beneficio», dice Moretti.

Ninjak fue presentado a los lectores mediante la organización Weaponeer, donde trabajaba como superagente secreto; pero como observa Moretti, en las hazañas de su título mensual también se le verá colaborar con el servicio de inteligencia británico.

«A medida que se vayan sucediendo sus aventuras, iremos conociendo a la organización WebNet, un sindicato del crimen a escala mundial con una presencia tremenda en lo que se refiere a operaciones ilegales dentro de cada gran industria. También cuentan con "fachadas" dentro de esas industrias que les proporcionan una apariencia de legalidad –dice Moretti–. WebNet está dirigida por el Dr. Silk, al que presentamos en el número uno de *Ninjak*. Sin revelar demasiado, puedo decir que él forma parte de la razón por la que Ninjak se convirtió en Ninjak. El Dr. Silk es un cruce entre Stephen Hawking y Ernst Blofeld, el villano más maligno al que tuvo que enfrentarse James Bond a lo largo de toda su carrera.»

Según Moretti, Ninjak encaja sin ninguna dificultad en el Universo Valiant.

«La gran mayoría de nuestros personajes no llevan capa y no disparan rayos de energía por los ojos –explica–. En realidad, Ninjak es como un regreso a los primeros tiempos de los cómics: tiene que utilizar su astucia y sus recursos, no sus superpoderes. Encaja muy bien en la organización de Inteligencia Británica de Neville Alcott, con Bloodshot y con el Guerrero Eterno, quien también trabaja a través de la misma organización. Ninjak es a los agentes secretos lo que Michael Jordan es a los jugadores de baloncesto normales.»

Todos los lanzamientos de este año prometen ser «nuevos y diferentes», pero Moretti afirma que en el caso de *Ninjak* lo ofrecido está a la altura de lo que promete la publicidad.

«Es lo que siempre ha dicho Joe Quesada, y la razón por la que estoy escribiendo los guiones –explica–. Tanto a Bob Layton como a Joe les gusta mucho el enfoque general de los guiones que escribo. Si repasa las primeras películas de Bond o las películas de Bruce Lee, verá que siempre tienen historias sólidas que contar. Me resulta difícil hablar de esto sin dar la impresión de que me estoy elogiando a mí mismo, pero creo que quien lea los números de *Eternal Warrior* que he escrito enseguida verá que todos cuentan historias sólidas.

Este complejo póster de Ninjak fue diseñado especialmente para el proceso Valiant Vision. Visto así, ya resulta magnífico, pero unas gafas especiales le proporcionan un sorprendente efecto 3-D.

Son más duros y concentrados, y confían más en la acción y en los diálogos de lo que es habitual en los cómics actuales. En lo que respecta a Ninjak, creo que verán algo que parece salirse de la página y que es realmente duro e impresionante... No es la típica historia de superhéroe protagonizada por un tipo que hace el bien. Ninjak tiene auténtica y solidez, y es capaz de hacer cualquier cosa para salirse con la suya.»

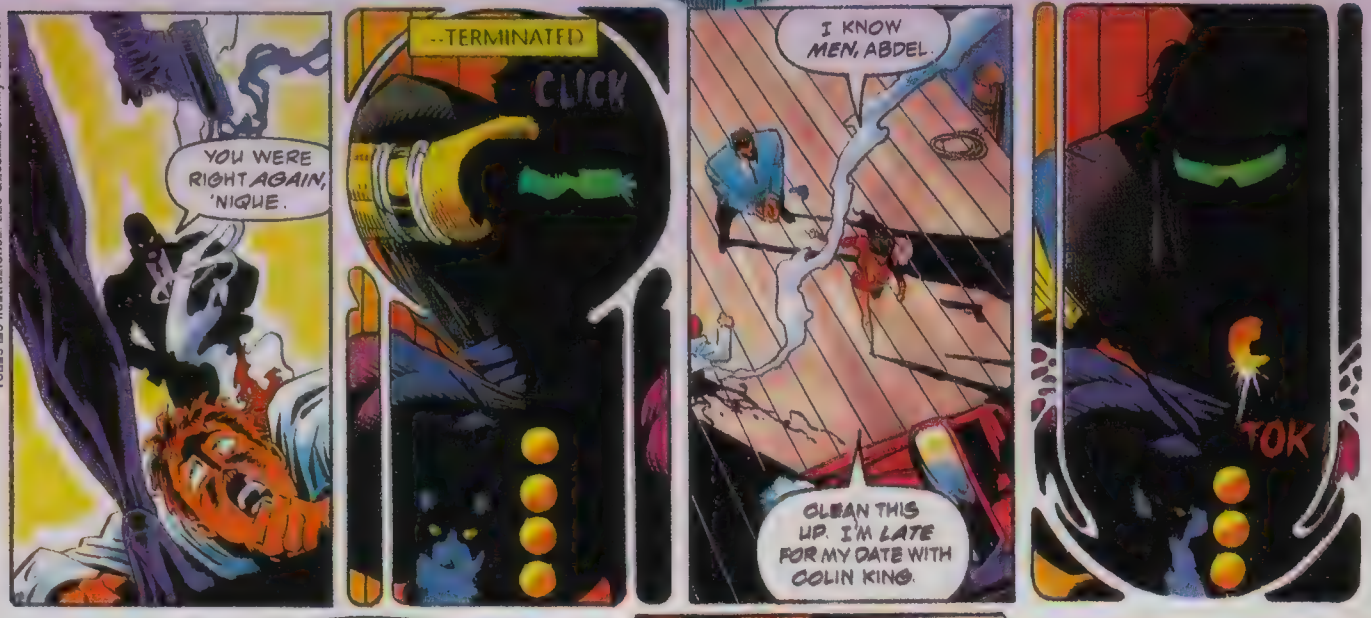
La amistad que une a Moretti con el dibujante Joe Quesada y el entintador Jimmy Palmiotti le ha facilitado considerablemente el colaborar con ellos en *Ninjak*.

«En lo que se refiere a los momentos de acción, me basta con explicarle lo que quiero obtener –dice Moretti–. Le mando notas del tipo: "Joe, ésta es la zona en la que mejor te mueves. Si quieres alguna sugerencia sobre armas o lo que sea, dímelo".»

Cuando Quesada leyó los cómics de

«Ninjak tiene auténtico aspecto de ninja, pero además tiene sigilo, gracia y belleza», observa Joe Quesada.

Todas las ilustraciones: Joe Quesada/Jimmy Palmiotti



WHAT'S ON YOUR MIND, EH, MOSLEH?
¡HUMPH! I AGREE WITH PIERRE--SHE IS A BITCH!
HEH! HEH! YES, AND IT'LL BE INTERESTING TO SEE HOW MUCH SHE SOAKS THAT PLAYBOY KING FOR.
FIP!
CONTINUING INVESTIGATION.

Moretti se muestra de acuerdo con Quesada cuando dice que es el primer cómic que quizá provoque la combustión espontánea del lector.

Valiant, quedó muy impresionado por el trabajo de Moretti en *Eternal Warrior*.

«Lo que Barry Windsor-Smith había hecho previamente me encantaba, pero en cuanto ese tipo nuevo empezó a encargarse de la serie aportó una cualidad muy cinematográfica al ritmo y la narración –dice Quesada–. Es un guionista de primera categoría, y creo que está a la altura de un Frank Miller. Pedí que me lo presentaran, y le dije a todo el mundo que quería trabajar con Mark. Al principio se suponía que Bob Layton se encargaría de escribir los guiones de *Ninjak*, pero después resultó que estaba demasiado ocupado y solicité a Mark.»

Como ocurre en casi todas las relaciones de este tipo, cada colaborador ha aportado algo a *Ninjak*.

«Mark aporta una atmósfera de cine negro, y yo aporto un cierto sabor a *Batman*. Cuando estaba diseñando el personaje, no paraba de pensar en los juguetes, las licencias y los millones de dólares –bromea Quesada–. Ninjak está más basado en el mundo real, y originalmente me describieron al personaje como "un cruce entre James Bond, Bruce Lee y Bruce Wayne". Yo quería conservar el aspecto ninja del personaje, y lo que hice fue remodelar el traje tradicional de los ninjas. Bob Layton me dijo que no podía usar capa, que tenía que ser muy sigiloso y poseer una constitución física que le permitiera moverse muy deprisa y sin hacer ruido. Yo quería que resultase muy elegante, y también quería que los fans pudieran disfrazarse de Ninjak la noche de Halloween. El traje que diseñé para *The Ray* siempre ha sido uno de mis favoritos, y Ninjak es una remodelación de esa idea básica.»

Al diseñar la imagen del cómic, Quesada salió de las áreas tradicionales de la historieta para combinar el *art déco* con el *art nouveau*.

«Siempre me ha gustado mucho el *art nouveau*, y quería utilizar muchos de esos elementos –dice Quesada–. Las diferencias existentes entre el *art déco* y el *art nouveau* quizá resulten muy sutiles para quienes no sean entendidos en estos temas, pero en realidad son dos estilos radicalmente distintos. Yo quería utilizar elementos naturalistas y orgánicos de *art nouveau* para Ninjak, y reservar los elementos más mecánicos del *art déco* para el malvado Dr. Silk.»

Moretti es fan de Bond desde hace mucho tiempo, y admite que las influencias que más han afectado a su manera de escribir siempre han sido las cinematográficas. Durante los últimos años, se ha enamorado de las películas de acción y aventuras dirigidas por John McTiernan y James Cameron.

«Lo que más recuerdo es la noche en que Bob Layton y yo fuimos a ver *The Fugitive (El fugitivo)*, que me pareció una película realmente soberbia. A mitad de la proyección, Bob se inclinó hacia mí y me susurró que aquello lo podría haber escrito yo. ¡Me pareció el mayor elogio que se me podía llegar a hacer! No he llegado tan arriba, evidentemente, pero es la clase de sabor que intento aportar a todo lo que hago.»

Antes de los cómics (su primer trabajo en el mundo del cómic fue el número 7 de *Magnus*), Moretti tuvo muchos empleos y el que considera más importante fue el de entrenar equipos deportivos, especialmente de baloncesto.

«Eso te enseñaba muchas cosas, como el trabajo en equipo y el colaborar con otras personas –explica–. En los cómics te enfrentas a la presión de tener que ir encontrando ideas nuevas a un ritmo mensual, pero en los deportes tienes que enfrentarte al reloj. En los cómics, tu meta es cumplir los plazos, y en la pista de baloncesto tienes otro tipo de plazos todavía más estrictos. En el baloncesto, todos los factores están en tu contra, desde tus adversarios hasta los árbitros, y en el cómic tienes otros factores en tu contra. Todo el mundo ha de colaborar para alcanzar la meta común, y todo el mundo tiene que trabajar en equipo para que todo se publique dentro de los plazos programados.»

«Joe Quesada lo expresó de la mejor manera posible al decir que éste podía ser el primer cómic que provoque la combustión espontánea del lector –dice riendo–. Quien lea *Ninjak* y se aburra... ¡Bueno, francamente, creo que esa persona debería hacérselo mirar! Es un título tan explosivo que hemos tenido que manejarlo con pinzas. Yo sugeriría protegerlo con una tapa metálica: así cuando el lector haya ardido, se puede limpiar la tapa metálica y pasar el cómic a otra persona para que lo lea. *Ninjak* va a ser lo más increíble que se haya visto desde hace mucho, mucho tiempo.»

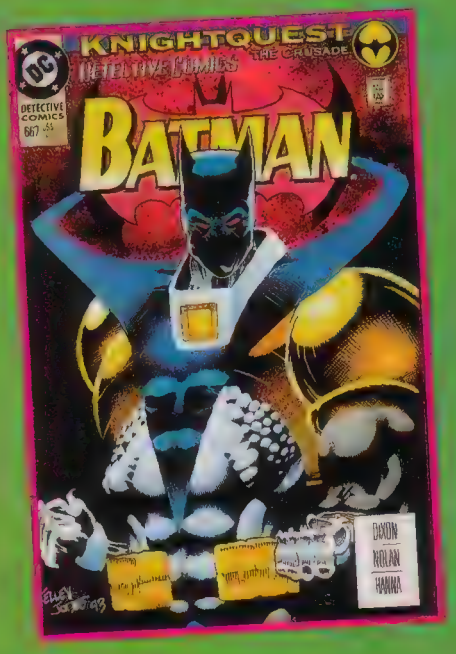
La historia «Black Water» involucra a WebNet y al malvado Dr. Silk.

Ilustración: Andrew Wendel

¡A SANGRE Y FUEGO!

BATMAN: LA CRUZADA

Rompiendo ataduras con el pasado, el nuevo Batman inicia una guerra sin cuartel contra el hampa de Gotham. Pero su inexperiencia podría acabar costándole muy cara ...
Dixon/Moench/Nolan/Manley
Volumen Especial
Formato de Lujo



NUEVOS TITANES: CAOS TOTAL

Porque tú lo pediste, ¡vuelve el supergrupo más explosivo de todos! Acción de principio a fin, en una super-saga que cambiará el universo titánico para siempre.
Wolfman/Grummett/Maguire
Serie de Dos Volúmenes
Formato de lujo

¡DONDE VIVEN LAS LEYENDAS!

ediciones zinco

LOS MUTANTES DEL MAÑANA

NOW I CAN TAKE FLIGHT AGAIN
WOW! NO WONDER XI'AN SENT US AFTER YOU.
I KNOW OF XI'AN AND HIS GATHERINGS HE DREAMS OF MAN
I DREAM OF THE EARTH.
PLEASE COME WITH US TO NUEVO SOL XI'AN WOULD LIKE TO OFFER...
TELL XI'AN I WILL NOT BECOME ANOTHER OF HIS DISCIPLES
WAIT A SECOND YOU OWE US

John Francis Moore construye el futuro con «X-Men 2099».

Por DREW BITTNER

¿Quién se acordará de los héroes de hoy dentro de casi cien años? En el futuro, los mutantes son una especie en peligro que se tambalea al borde de la extinción. Pero el sueño de un hombre puede apartarles de ese abismo... y «X-Men» vuelve a convertirse en una consigna para reagrupar a los mutantes, un grito de batalla contra la opresión, el odio y los prejuicios, y una familia cuyos lazos de unión son más fuertes que la furia de sus enemigos.

Como guionista de *X-Men 2099*, John Francis Moore ha asumido la tarea de revelar el próximo capítulo en la saga de los mutantes Marvel creando las aventuras de nuevos héroes que utilizan un nombre muy familiar.

«Básicamente son una tribu de forajidosque vive en el desierto –explica–. Son un grupo de inadaptados al mundo corporativo del futuro, rechazados por la sociedad y toda clase de lunáticos del desierto que se han unido debido a la visión de un hombre. Ese hombre se llama Xi'an Chi Xan, un ex miembro de una pandilla de delincuentes que pasó por una epifanía espiritual. Lo que hizo fue descubrir un propósito: decidió luchar contra la explotación de la humanidad que lleva a cabo el mundo corporativo y crear una sociedad en la que los genes y la genética no sean una mera "mercancía". Los X-Men viven en un entorno realmente muy desagradable, y Xi'an quiere cambiarlo.»

Moore añade que las corporaciones jugarán un papel más de fondo que en el resto de la gama de títulos *2099* de la Marvel, y que no serán los antagonistas primarios para su grupo de X-Men.

«Las corporaciones no van a ser los villanos de este título, como sí lo han sido Alchemax en *Spider-Man* o Pixel en *Doom* (otro título escrito por Moore). La cultura corporativa define lo que son estos Estados Unidos del año 2099, y olvidarse de eso resulta realmente muy difícil», admite.

Pero los mutantes van a intentarlo con todas sus fuerzas, y el reparto que lo intentará es francamente impresionante.

«Xi'an es el líder –dice Moore–. Había sido miembro de un grupo llamado "los Sin Ley", pero después desarrolló un sentido de propósito y un objetivo. Es un tipo enigmático, y en ese sentido es algo así como el Profesor X o el Cable de este equipo en términos de que es su foco como fundador, pero es más joven que esos dos personajes y no está tan por encima de los miembros de su equipo. Su "voz de la autoridad" es desafiada mucho más a menudo que en esos casos, y a veces no consigue hacerse obedecer. Xi'an tiene la mano izquierda deformada, y puede afectar las moléculas de todo lo que toca, por lo que normalmente siempre lleva esa mano enguantada.

»Cerebra es su lugarteniente, una india bastante desprovista de emociones que es capaz de reconocer instintivamente a los mutantes. Es un personaje que me gusta mucho porque creo que tiene muchas cosas que resultará divertido explorar. Meanstreak es nuestro hombre para todo; es el experto técnico y pirata de los medios de comunicación del equipo –sigue explicando Moore–. También es el incontrolable del equipo, y lo digo en varios sentidos... Su actitud general y su comportamiento son imprevisibles, y tiene un sentido del humor francamente negro.

»Krystalin es una especie de "madre tierra" estilo New Age para el grupo –dice Moore–. Su forma de combatir es mucho más humanitaria, aunque puede resultar temible. Puede manifestar proyecciones cristalinas de varios tamaños y formas, y éstas pueden ser utilizadas tanto para el ataque como para la defensa.

»Otro miembro del grupo es Metalhead, quien es capaz de absorber las propiedades de cualquier metal que toca. Lleva bandas de distintos metales alrededor de su cuerpo para poder convertirse en esos metales cuando lo necesite. Es músico –un sintopercusionista, para ser exactos–, y cuando actúa, utiliza su cuerpo para crear

un montón de notas distintas. Probablemente sea uno de los que están más comprometidos con el sueño de Xi'an... Le seguirá a cualquier parte, mientras que alguien como Meanstreak no acepta a ciegas todo lo que diga Xi'an.»

El miembro más joven del grupo es Serpentina, una chica de diecisiete años a la que Xi'an rescató de las calles donde vivía.

«Espero que no resulte demasiado pesada o entrometida –bromea Moore–. Tiene un esqueleto muy flexible que le permite doblarse, comprimirse y hacer todo tipo de cosas.»

Sus últimos dos héroes ni tan siquiera inician su carrera dentro de los X-Men, sino que se unen al grupo después de que haya empezado la serie.

«Tenemos a Tim Fitzgerald, que será conocido como Skullfire o Screaming Fitz –explica–. Cuando sus poderes de mutante se manifestaron de repente, destruyeron el tipo de existencia corporativa de bajo nivel que había llevado hasta entonces. Trabajaba como mecánico para Synthia Food Corp. pero obtuvo poderes parecidos a los de Bishop: absorbe la energía ambiental y la redirige, aunque no tiene ningún tipo de control sobre sus poderes. Antes de unirse a los X-Men había pasado algún tiempo intentando sobrevivir en las calles.»

Tim será el personaje focal de la histo-

Xi'an Chi Xan guía al nuevo grupo de mutantes hacia un mundo mejor. «Viven en un entorno realmente muy desagradable, y Xi'an quiere cambiarlo», dice el guionista John Francis Moore.

WHAT AM I DOING? TWO HOURS TO HIKE HERE FROM I-5 ON A NINETY-FOUR DEGREE NIGHT--
--AND I CAN'T DECIDE WHETHER TO GO IN.
WITH MY LUCK, THERES NO ONE INSIDE AND THIS S SIMPLY ANOTHER NSTALL-MENT IN THE COSMIC JOKE THAT IS MY LIFE
THEN AGAIN, WHAT HAVE I GOT TO LOSE?
UH OH.

Tim Fitzgerald es el guía de los lectores en el mundo de *X-Men 2099*, y éstos irán descubriendo las novedades a medida que vayan siendo descubiertas por el nuevo mutante.

GOT A REASON TO BE HERE MEAT?
WHAT'S THE MATTER YOU MUTE OR SOMETHIN'? I ASKED YOU A QUESTION
SC SHAKT! FOUND YOU? WONDER WHAT MAKES YOU WORTHY OF THE ICE QUEEN'S PERSONAL ATTENTION?

Junkpile surge del pasado de Xi'an para crear problemas al grupo. «Está totalmente convencido de que, si tienes poder, siempre te sales con la tuya», dice Moore.

ria, y permitirá que los lectores entren en su mundo y que vayan descubriendo sus secretos junto con él a medida que se desarrollan las aventuras de los X-Men.

«Pasa de ser un personaje muy inseguro a ser alguien que espero conseguirá tener muy pendiente al lector de todo lo que haga o diga –explica Moore–. Los otros empiezan a recurrir cada vez más a él debido a su fuerza de voluntad y su carácter sólido y enérgico, y creo que ésa es la clase de desarrollo positivo de la personalidad que la gran mayoría de los lectores desean ver en un cómic. El primer año es básicamente la historia de Tim, y describe los cambios que experimenta al madurar pasando de ser un chico asustado a un Hombre-X.

»Y en último lugar, pero no por eso menos importante, tenemos a Bloodhawk, que en su forma humana se parece mucho a Peter Garrett [un miembro del grupo musical Midnight Oil] –añade Moore–. Puede convertirse en una criatura alada de apariencia demoníaca, un ser del desierto que no siente ningún interés hacia los humanos o los mutantes. Bloodhawk culpa a la humanidad del penoso estado del planeta en el año 2099, pero es consciente de que algunos son más culpables que otros y por eso decide colaborar con los X-Men contra la Synge Casino Corp. [uno de los primeros oponentes del equipo].»

La primera historia en tres partes del equipo se desarrolla en Las Vegas y sus alrededores, una zona controlada por un sindicato de organizaciones abiertamente criminales. Uno de los grandes señores del crimen es asesinado y Xi'an se ve implicado en el crimen, en parte gracias a la ayuda de un Judas mutante llamado Junkpile.

«En realidad, Junkpile es su primer enemigo y empieza siendo uno de los amigos fuera de la Ley de Xi'an –observa Moore–. Es un mutante cuyo cuerpo ha sido reconstruido con chatarra: si le volaban un brazo, podía obtener piel y músculos nuevos a partir de la chatarra que había a su alrededor. La postura mesiánica de Xi'an irrita considerablemente a Junkpile, quien considera que el mundo es algo a utilizar y descartar después. Está convencido de que si tienes poder siempre te sales con la tuya, y cree que los demás deben apartarse o ser pisoteados si no lo hacen; así que no tarda en tener "discrepancias" con Xi'an.

»Xi'an es acusado de haber asesinado a Noah Synge, el octogenario presidente de la junta directiva del Sindicato de la Gran Nevada, un conglomerado de gángsters que controla la mayor parte del estado. Lytton y Desdémona, el hijo y la hija de Synge, tienen sus propias ideas para hacerse con el poder, y veremos cómo los sicarios de Synge, el Ratpack, ataca a los X-Men.

»Después conoceremos a un grupo de

individuos bastante extraños que se llaman a sí mismos Feeder of Pain [«Alimentadores del Dolor»], un montón de tipos ricos y decadentes –dice Moore–. Esa gente disfruta con el dolor y el sufrimiento de los demás. Luna es una miembro del grupo, una mutante que obtiene energías de las turbulencias emocionales... una especie de vampira psíquica. Luna pasa de ser una especie de bestia salvaje a ser una mujer sofisticada y letal, y es capaz de moverse tanto en el nivel de las grandes corporaciones como en el de los campos de batalla callejeros por donde se desplazan los X-Men.

»También hay otro grupo llamado Freakshow. Son una tribu de "degens", personas que han sido alteradas genéticamente por la ciencia en vez de por las radiaciones. Son algo así como una horrible legión de monstruos. Tienen mucho poder, pero son incapaces de funcionar normalmente dentro de la sociedad, por lo que

NOW WATCH. EDDIE'S A MUTANT. HE HAS A METALLIC MIMETIC ABILITY.
HIS BODY ADOPTS THE PROPERTIES OF ANY METAL HE TOUCHES
BY CHANGING THE TEXTURE OF HIS BODY HE CHANGES THE SOUND BOUNCING OFF HIS BODY.
AMAZING. ABSOLUTELY AMAZING.
IF YOU THINK HE'S GREAT, WAIT TILL YOU MEET XI'AN!
HE'LL DO MORE THAN IMPRESS YOU--HE'LL CHANGE YOUR LIFE!

Metalhead es «uno de los que están más comprometidos con el sueño de Xi'an».

acaban viviendo en el desierto y resultan ser tanto aliados como enemigos de los X-Men.»

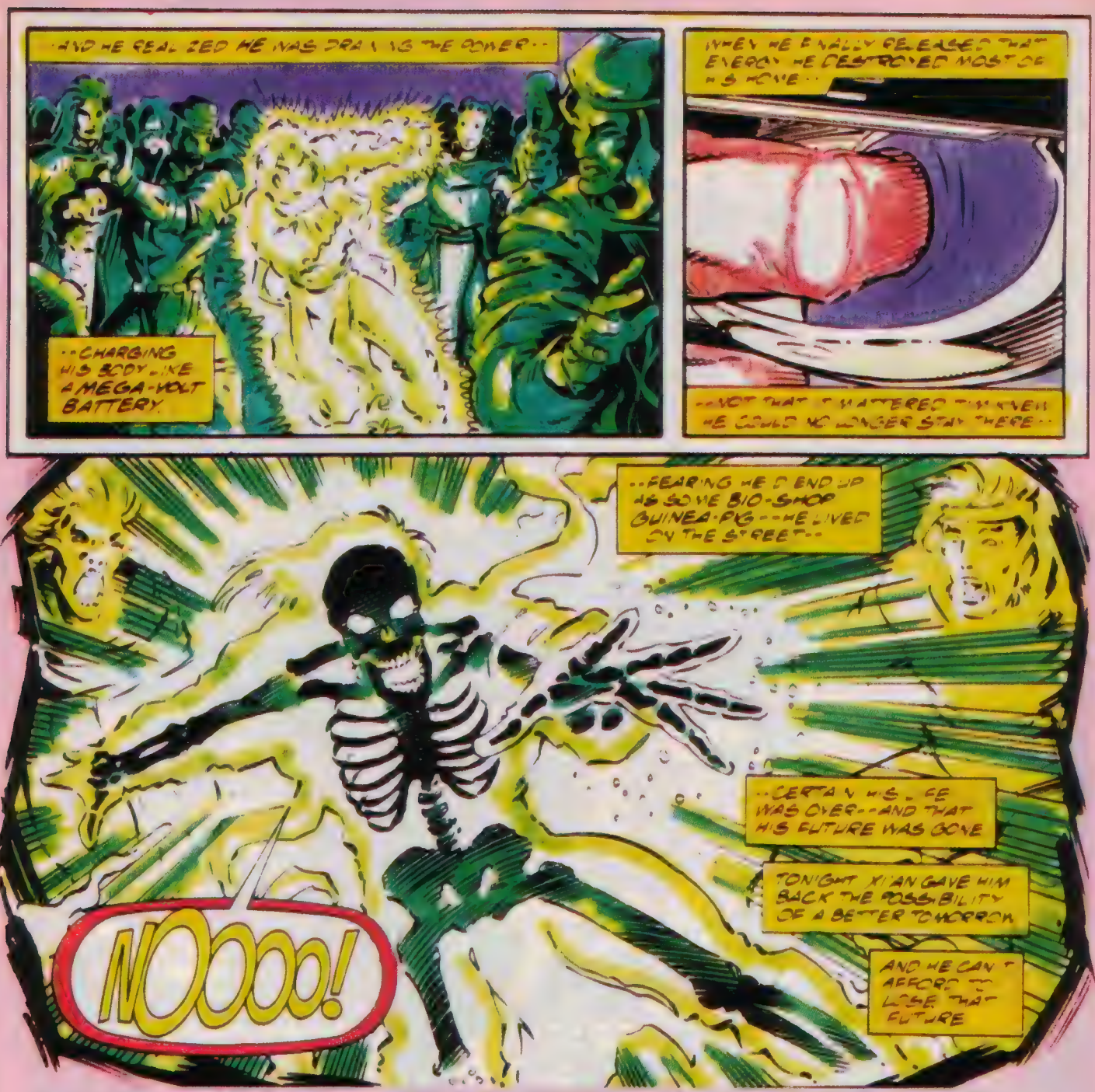
Xi'an no será sólo el líder de una organización muy pequeña: también es una figura popular, un individuo mesiánico con muchos seguidores esparcidos por el oeste políticamente dividido de los Estados Unidos.

«En realidad los X-Men son algo así como la fuerza de ataque de Xi'an, su elite, pero en primer lugar y antes que nada, Xi'an es un líder carismático, una figura espiritual del suroeste de los Estados Unidos que habla en nombre de los desposeídos, los que no tienen hogares ni esperanzas... de todos aquellos que han abandonado la sociedad o que nunca encajaron en ella. Utilizar el Oeste para eso funciona muy bien porque es un lugar mítico, ¡y además es enorme! También podemos usarlo como base para otros grupos, obviamente, ya que el grupo de Xi'an puede no ser el único que intente apropiarse del nombre "X-Men" que, después de todo, es un nombre histórico.»

Xi'an va acumulando popularidad mediante actos de multitudes a medio camino entre el festival y la política a los que llama «reuniones». Moore los describe diciendo que son como barbacoas para unos cuantos miles de amigos íntimos, con un poquito de Woodstock y de Fillmore

«Son personajes inspirados en los X-Men de hoy y no descendientes de ellos», observa el guionista.

Diseño y maquetación: Jim McLernon


AND HE REALIZED HE WAS DRAWING THE POWER..
..CHARGING HIS BODY LIKE A MEGA-VOLT BATTERY.
WHEN HE FINALLY RELEASED THAT ENERGY HE DESTROYED MOST OF HIS HOME..
..NOT THAT IT MATTERED TO HIM EVEN HE COULD NO LONGER STAY THERE..
..FEARING HE'D END UP AS SOME BIO-SHOP GUINEA-PIG..HE LIVED ON THE STREET..
NOOOO!
..CERTAIN HIS LIFE WAS OVER..AND THAT HIS FUTURE WAS GONE
TONIGHT XI'AN GAVE HIM BACK THE POSSIBILITY OF A BETTER TOMORROW
AND HE CAN'T AFFORD TO LOSE THAT FUTURE

Al igual que Bishop antes que él, Tim Fitzgerald puede absorber y redirigir la energía, pero eso le cuesta perder su empleo y la vida que había conocido hasta entonces.

(Este y Oeste) añadidos para dar sabor al guiso.

«Todo el mundo va a ellos: grupos de nómadas, grupos de fuera de la Ley,.. todo el mundo», dice.

A los nuevos X-Men no les faltarán aventuras, ya que Moore promete que este grupo se verá metido en tantos líos como sus contrapartidas contemporáneas.

«Son un grupo activista –afirma–. No esperan sentados a que les ocurran cosas. Por ejemplo, Xi'an intenta averiguar qué les ha ocurrido a los mutantes durante los últimos cien años, porque hemos dejado establecido que en su pasado hubo un incidente conocido como "la Gran Purga". La población de mutantes quedó sustancialmente reducida por alguna razón. Pudo ser un genocidio deliberado, un virus o meramente que las «supermutaciones» de los años ochenta y noventa no fueron transmitidas a las generaciones posteriores, pero está claro que hubo un período de tiempo durante el que los mutantes lo pasaron realmente mal.

»Siguen el trazado de algo llamado Mutant Underground Support Engine (MUSE [MUSA, Aparato de Apoyo Clandestino para Mutantes]), que fue una especie de "ferrocarril clandestino" para mutantes durante los tiempos difíciles. Por una parte será una exploración de lo que supone ser un mutante en el año 2099, y por otra no les hemos creado para dejarles inactivos. Descubrirán que los mutantes tienen una herencia y una cultura, y no están dispuestos a ser tratados como ciudadanos de segunda clase.»

Enfrentarse al mundo entre rayos y truenos es una perspectiva que resulta particularmente irónica, pues en el número 5 algunos X-Men acaban en Nueva York para el primer crossover de la línea de *2099, The Fall of the Hammer*, que anuncia el regreso de Thor y de los dioses escandinavos.

«Suena a tópico, pero toda esa historia tiene repercusiones en nuestro título –observa Moore–. Meanstreak va a averiguar qué ha sido de un geneticista amigo suyo que trabaja en Alchemax, y lo que sucede con los Videogodos ocupa un lugar prominente en esa historia.»

Moore dice que la historia de ese primer crossover no le ha planteado ningún problema, pero espera que el recurso no se utilice con demasiada frecuencia.

DON'T WORRY THE CRYSTAL I'VE ENCASED YOU IN IS PERVIOUS
YOU WON'T SUFFOCATE
KRYSTALIN YOU ARE MORE GENEROUS TO THESE THUGS THAN I WOULD BE
THEY INTENDED TO PUT OUR MUTANT BROTHER TO DEATH FOR AMUSEMENT.
WE CAN ARGUE THE IMPORTANCE OF COMPASSION LATER MEANSTREAK.
NOW WE NEED TO SEE BLOCKHAVEN TO SAFETY

Todas las ilustraciones: Ron Lim/Adam

Moore explica que «Krystalin es algo así como una "madre Tierra" al estilo New Age, y Meanstreak es el incontrolable del grupo.»

porque no era lo que la gente esperaba ver y además porque es un título realmente bueno. Trabajando con gente así, los crossovers deberían resultar muy divertidos.»

A pesar de la distancia geográfica que los separa, Moore admite que existen ciertas conexiones filosóficas y psicológicas entre sus dos títulos de la gama *2099*.

«Hay una cierta superposición –dice–. Xi'an y Doom comparten una clase de megalomanía y de propósito similares, pero dejando aparte la historia *Hammer* en el número 5 de *X-Men*, no verán muchos crossovers entre *X-Men* y *Doom*. Prefiero utilizar trucos del estilo "comentario sin importancia", como hice en el número 8 de *Doom*, que juega un papel realmente muy importante en una historia de *X-Men* y que no es nada del otro mundo en *Doom*, aunque ayuda a dejar claro que en realidad se trata del mismo universo.»

«Se ha abusado de ellos, por lo que no creo que deban ser una costumbre anual. Me parece bastante injusto pedir a los lectores de un título que lean montones de números de otros títulos para poder enterarse de toda la historia.»

Mientras tanto, la historia futura del *2099* sigue desarrollándose en nuevas direcciones. Moore se alegra de que el «futuroverso» de *2099* esté construyendo su propia visión en vez de verse atado a la continuidad del presente.

«Seguramente daré una referencia que mine o contradiga cualquier referencia precisa a algo ocurrido en el pasado –dice–. El editor de este título es Joey Cavalieri y no Bob Harras, así que estamos intentando mantenernos alejados de continuidad de los *X-Men* modernos. Desde el punto de vista creativo, pisamos un terreno más sólido si nos movemos por nuestra cuenta. No queremos confiar en la popularidad de otro título para vender el nuestro. Hay algunas cosas de las historias del presente que me gustaría utilizar, pero eso sólo serviría para crearnos problemas. Eso no significa que no vayamos a ver referencias al pasado, claro... Me interesa mucho cómo se escribe la historia o cómo se perciben los acontecimientos en un contexto histórico, por oposición a cómo ocurrió todo en realidad.»

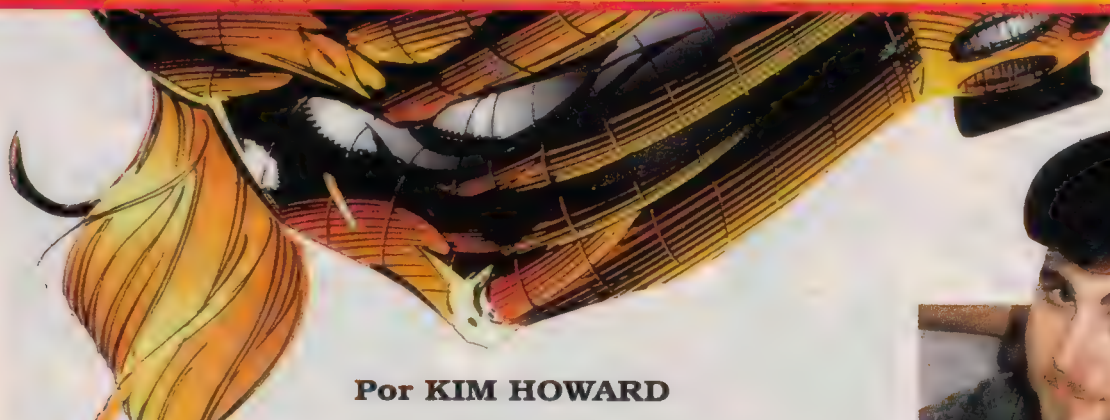
Moore deja muy claro que los X-Men de la actualidad no aparecerán como estrellas invitadas en *X-Men 2099*.

«Ninguno de ellos lo hará –dice–. Ni uno solo, ¿entendido? Espero que *X-Men 2099* pueda sostenerse por sí solo, y si llega a hacerlo se deberá en gran parte al excelente trabajo que ha hecho Joey. Se ha esforzado al máximo para convertir esos títulos en algo suyo e impedir que fueran meras copias de los éxitos de ventas de la Marvel y que estuvieran a merced de los caprichos del mercado. Creo que *Spider-Man 2099* fue realmente revolucionario

Todos los personajes e ilustraciones de X-Men 2099: Marca registrada y Copyright 1993 Marvel Entertainment Group

Brandon Peterson sabe que dibujar cómics es el mejor trabajo del mundo.

UNA NUEVA ESTRELLA



Todas las ilustraciones de *Stryke Force:* Marca registrada y Copyright 1993 Top Cow Productions, Inc. Ilustración: Brandon Peterson/Marc Silvestri Coloreado: Joe Chiodo

Por KIM HOWARD

Morgan Stryker, uno de los miembros del grupo Image *Cyberforce*, es la estrella del nuevo título mensual *Codename: Stryke Force*, creado por Marc Silvestri y escrito en colaboración con su hermano Eric (el mismo equipo que desarrolló *Cyberforce*).

El encargado de dibujar esta serie regular de Image es una de las estrellas más jóvenes –y deslumbrantes–, del mundo del cómic, el antiguo dibujante de *Uncanny X-Men* Brandon Peterson, quien dice estar encantado con su nuevo cómic.

«*Codename: Stryke Force* presenta al Stryker de tres brazos de *Cyberforce* y a cuatro mercenarios a los que ha reclutado para una amplia gama de misiones secretas... ese tipo de misiones de las que el gobierno no puede encargarse y sobre las que no quiere saber absolutamente nada –explica Peterson–. Supongamos que un grupo de terroristas acaba de adueñarse de uno de tus submarinos nucleares y que no quieres que las otras naciones se enteren. Bien, lo que haces entonces es ponerte en contacto con Stryker y pagarle una considerable suma de dinero para que él y sus chicos se encarguen de resolver el problema. Son conocidos en los círculos del espionaje y de los superhéroes, pero no

Foto: Laurie Bardach

***The Uncanny X-Men* fue su primer título regular, y desde entonces la cotización Brandon Peterson no ha parado de subir.**

«Es el que parece menos humano, y es una combinación de gorila y apisonadora», dice Peterson refiriéndose a Black Anvil.

Ilustración: Brandon Peterson/Dan Panosian

para el público en general. Hay muchas situaciones en las que un equipo de superhumanos resultaría particularmente útil. El incidente de Waco fue un desastre de relaciones públicas que costó vidas y millones de dólares... ¿Qué habrían pagado para disponer de alguien que puede volverse invisible o atravesar las paredes? Entonces lo único que hubiese llegado a aparecer en los periódicos como noticia habría sido que habían capturado a un tipo en Texas o algo por el estilo. Hay muchas situaciones parecidas, y ahí es donde se utiliza a la Stryke Force.»

El equipo es dirigido por Stryker, quien conoció a unos cuantos «metahumanos en venta» mientras trabajaba como guardaespaldas en el pasado. Stryker ha reunido a los cuatro mercenarios metahumanos llamados Bloodbow, Killrazor, Black Anvil y Tempest para que le acompañen en sus aventuras.

«Su gran motivación es el lucro... No les importa arriesgar el trasero en una misión peligrosa, pero si lo hacen obtendrán algo a cambio de eso –dice Peterson–. El equipo de Stryker está formado por Bloodbow, un maestro de los proyectiles. Tiene una puntería increíble con cualquier tipo de arma que lance proyectiles utilizando la fuerza de los músculos. Si es un arma arrojadiza o si dispara un arco, es capaz de dar en el blanco con una precisión letal, y ésa es su especialidad.

»Killrazor tiene el poder de llenar su cuerpo de protuberancias tan duras como el metal, pero eso le causa un dolor muy intenso. Podría hacer que le brotaran garras de los dedos, pero eso le destrozaría la piel... ¡Y a él no se le curan las heridas! –ríe Peterson, haciendo una referencia de entendido a ese otro héroe con garras en las manos, Lobezno–. Es un genio del combate cuerpo a cuerpo, y su especialidad es hacer que le broten navajas de los

Ilustración: Brandon Peterson/Dan Panosian

Según Peterson, Tempest es «la imprevisible del grupo».

brazos. También va armado con espadas y cuchillos...

»El fortachón del grupo –a veces parece como si tuvieras que guiarte por un diagrama de superhéroes, ¿no?–, es Black Anvil, y creo que es el personaje más interesante. Es el de aspecto menos humano, una combinación de gorila y apisonadora. Es superfuerte y casi invulnerable, y se le puede considerar como la fuerza bruta del equipo.

»Tempest es el único miembro femenino del grupo y tiene varios poderes de proyección energética: puede volar y lanzar descargas. Aún no hemos descubierto hasta dónde llegan realmente sus poderes y vamos a jugar un poco con eso: parece que será la imprevisible del grupo...

»Son un grupo de mercenarios que se enfrentan a distintas misiones por toda una serie de razones –sigue explicando Peterson–. *Codename: Stryke Force* gustará a los fans del *Castigador*, y también hay algunos elementos de *X-Men*. Lo que ofrece es acción paramilitar con superpoderes a tope.»

Peterson dibujará por lo menos doce números de *Codename: Stryke Force*, y dice que al principio no estaba involucrado en el proyecto.

«¡El proyecto cayó sobre mí! –explica riendo–. Estaba trabajando con los títulos X en Marvel, y una tarde recibí una llamada telefónica de Marc Silvestri preguntándome qué estaba haciendo en aquellos momentos.

»Por aquel entonces, Marvel estaba intentando conseguir que John Romita Jr. dibujara *Uncanny X-Men* porque en un principio le habían prometido que el título sería suyo. Yo me puse realmente nervioso, porque cuando alguien te quita un título y te dice que no te preocupes, que ya te darán más títulos-X, obviamente eso no es lo mismo que dibujar e ir recibiendo tu cheque de la paga cada mes. No tenía ningún control sobre el rumbo que estaba siguiendo mi carrera, y me encontraba a merced de los caprichos del editor. ¿Qué podía hacer? No es que estuviera descontento de lo que hacía, pero quería que tanto mi trabajo como yo estuviésemos lo mejor posible. Sabía cuál era mi posición en aquellos momentos y estaba empezando a preocuparme, y de repente Image se puso en contacto conmigo.»

Peterson encontró muy atractivos todos los aspectos más abiertos, espontáneos y no burocráticos de Image.

«Lo más interesante de Image es el hecho de que cada acuerdo al que llegas con Image es un acuerdo con una persona concreta... No tiene que responder ante un editor en jefe, un presidente o unos accionistas. En Marvel, a veces sentía pena por Bob Harras [el editor USA de *X-Men*], porque yo quería tener un contrato o algún tipo de seguridad y él no podía dármelo.

La decisión tenía que pasar por el editor en jefe, el cual tendría que hablar con el presidente y luego éste tendría que pensárselo durante una temporada. Image es capaz de ofrecerte más cosas. Están hablando de un aumento muy significativo de tus ingresos y del control que ejerces sobre tu trabajo. Dentro de un año se me ofrecerá la oportunidad de empezar a trabajar en un proyecto mío... y probablemente la aceptaré», anuncia Peterson.

Peterson es relativamente nuevo en el mundo de los cómics, y explica que empezó a leer cómics cuando estaba en la universidad, de lo cual hace sólo cinco años.

«Por aquel entonces los grandes eran Jim [Lee], Todd [McFarlane], Marc [Silvestri] y Rob [Liefeld] –dice–. Marc estaba en la cumbre, y Jim, Rob y Todd empezaban a subir como cohetes. Esos son los tipos que más me han influido mientras estaba desarrollando mi propio estilo, y trabajar con ellos es una experiencia muy emocionante para mí.»

El dibujante explica que decidió hacer carrera en el mundo del cómic cuando aún estaba estudiando para obtener su título de ilustrador.

«Al principio, quería ser ilustrador de temas de ciencia ficción y fantasía para portadas de ediciones de bolsillo y álbumes, pero no poseía la paciencia que se necesita para pintar –dice–. El óleo hacía que me sintiera terriblemente frustrado porque se necesita muchísimo tiempo para obtener un solo cuadro, y empecé a pensar en dedicarme al cómic.»

Al comienzo de su segundo año de estudios, los editores DC Andy Helfer y Dan Raspler le ofrecieron cuatro números de *Legion of Super-Heroes*, del 15 al 18; y Peterson pasó aquel semestre yendo a clase cuarenta horas a la semana, trabajando en el cómic cuarenta horas a la semana e invirtiendo veinte horas a la semana en otro trabajo a tiempo parcial («¡Quería conservar ese empleo por si luego no conseguía más encargos en los cómics!») editando el periódico de la universidad.

«¡Al final de ese semestre, me encontraba para el arrastre!», dice, riendo.

Peterson siguió ocupándose de proyectos ocasionales, entre los que estuvieron unas cuantas historias de *Star Trek* para DC, lo suficiente para estar introducido en el mundillo pero no lo suficiente como para verse agobiado de trabajo. Al comienzo de su último año de estudios, recibió una llamada telefónica de Harras, y después de explicarle su situación académica y el trabajo que tenía en aquellos momentos, Harras acabó encargándole un montón de ilustraciones para los anuales de los títulos X que dirigía.

Ilustración: Brandon Peterson/Dan Panosian

Killrazor es «un genio del combate cuerpo a cuerpo, y su especialidad es hacer que le salgan navajas de los brazos».

Ilustración: Brandon Peterson/Marc Silvestri

Harras volvió a telefonearle unos cuantos meses después cuando otro dibujante empezó a retrasarse en la entrega del número 22 de *X-Factor*.

«Necesitaba que le dibujara seis páginas durante el fin de semana, y le dije que lo haría. Me pareció que era una gran oportunidad, así que dibujé esas seis páginas durante el fin de semana y se las entregué. "¡Estupendo! –dijo él–. Esto es impresionante..." "Bueno, Bob –repliqué yo–, ¿qué te parece si me encargas algo más?" "El problema es que ya tengo a Jim en *X-Men*, a Whilce [Portacio] en *Uncanny*, a Marc en *Wolverine*, a Rob en *X-Force* y a Larry [Stroman] en *X-Factor*, y todos son gente en la que se puede confiar, así que en realidad no necesito a nadie más", me explicó él.»

Por irónico que pueda parecer, sólo un mes después Lee, Portacio, Silvestri y Liefeld ayudaron a fundar Image Comics y pusieron fin a su relación con Marvel. Harras telefoneó a Peterson ofreciéndole una oportunidad.

El Morgan Stryker de *Cyberforce* dirige un nuevo equipo en *Codename: Stryke Force*, y además sigue con su antiguo empleo.

«Me dio a escoger entre los distintos títulos, y como *X-Men* y *Uncanny* ya habían sido copados por John Romita Jr. y Andy Kubert, escogí *Wolverine* porque era un título con un solo superhéroe, pensando que así no tendría que enloquecer dibujando a centenares de personajes. Justo después de mi graduación, me llevaron en avión a Nueva York para que conociera a Larry Hama [el guionista]. Yo estaba tranquilamente sentado en el despacho de Bob Harras cuando me fijé en el esquema de programación de *Wolverine* y vi que mi nombre no figuraba en él. Puse cara pensativa durante unos segundos, ¡y de repente Bob me dijo que me había tocado *Uncanny X-Men*! Querían que dibujara tres números porque John Romita Jr. se estaba retrasando un poco con *Cable*, y dije que de acuerdo.»

Peterson dice haber detectado diferencias muy significativas entre Marvel e Image.

«En Marvel había momentos en los que tenía la sensación de ser un engranaje más de la gran maquinaria –explica–. Bob era un buen editor, y nunca tuve problemas con él porque siempre me apoyó al máximo desde el principio; pero te dejan muy claro que los personajes siempre tienen prioridad. La empresa es el número uno, y tú eres un empleado. En Image no tengo esa sensación. Marc me telefonea, y luego voy a verle y charlamos durante una hora o dos. Hay mucha camaradería, y tengo la sensación de estar trabajando *con* alguien en vez de *para* alguien.

»Toda la gente de Image estuvo trabajando por su cuenta durante mucho tiempo, y saben lo que te preocupa cuando llevas ese tipo de vida. En mi opinión, los cómics son el mejor trabajo del mundo, pero también tienen su lado malo: si no tienes un empleo fijo, no puedes conseguir que te den un préstamo para una casa o un coche, y la gente de Image lo sabe y procura evitarte ese tipo de problemas. En muchas ocasiones he sacado a relucir algo, ¡y Marc ya lo había explicado! Una vez le dije que tenía una solución para cada problema, y él me dijo que eso se debía a que hace un año él estaba donde yo estoy ahora y sabía muy bien lo que yo quería. Y es verdad, porque ellos han estado ahí antes. Están mucho más dispuestos a aceptar los compromisos que la gente de Marvel. Los editores de Marvel quieren que las cosas se hagan de cierta manera, pero en muchas ocasiones tienen las manos atadas porque están trabajando para una gran empresa.»

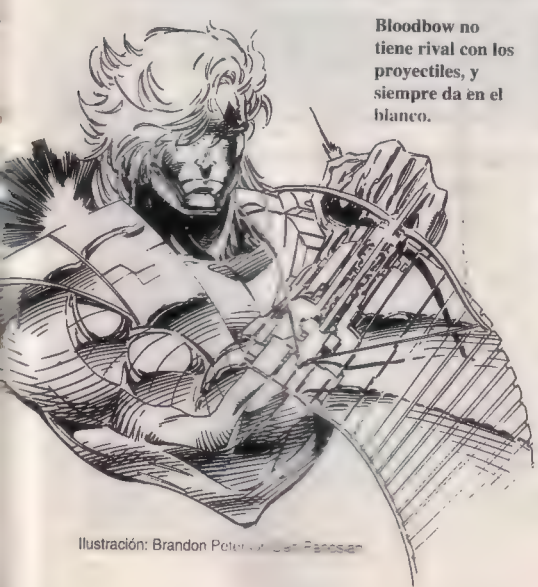
Diseño y maquetación, Calvin Lee

Ilustración Brandon Peterson Don Panosian

«Su motivación es el lucro... No les importa arriesgar el trasero en una misión peligrosa, pero quieren obtener algo a cambio de eso», dice Peterson.

El dibujante admite que su perspectiva es un poco inusual debido a que sólo lleva cinco años leyendo cómics y apenas la mitad de ese tiempo trabajando en el mundillo.

«He tenido que ponerme al día –explica–. Por ejemplo, descubría a alguien que me gustaba mucho, como Arthur Adams, y alguien decía "Dibuja igual que Michael Golden", y yo preguntaba que quién era ese tal Golden. Después empezaba a repasar los números atrasados y me fijaba en los dibujantes. Pero ahora ya he conocido a mucha gente de la industria, y sé escuchar. Ir a las convenciones y oír hablar a Dick Giordano o a Joe Kubert es una gran experiencia, aunque probablemente no sienta un respeto tan inmenso hacia ellos como el que siente mucha gente de mi edad.»



Bloodbow no tiene rival con los proyectiles, y siempre da en el blanco.

Ilustración: Brandon Peterson Don Panosian

¿COMO PUEDES ANDAR POR **GOTHAM** SIN UNA BUENA GUIA?

¡LA MEJOR GUIA DEL MUNDO DEL COMIC AMERICANO!

Deseo suscribirme a la revista:

COMICS SCENE

4 números, al precio de:

- ☐ España ..... **1.650 pts.**
- ☐ Europa..... **2.100 pts.**
- ☐ América y Africa ..... **3.075 pts.**

Importe que hago efectivo por:

- ☐ **TALON BANCARIO**
- ☐ **GIRO POSTAL**

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

C./ .....Núm .....

Tel: .....Población .....

Provincia:.....C. Postal .....

Remitir a: **EDICIONES ZINCO**
Avenida de Roma,157, 9º. - 08011 BARCELONA

Deseo recibir los siguientes números de COMICS SCENE
(Marque con una cruz)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Precio **500 pts.** por ejemplar + gastos de envío. Pedidos contra reembolso a **EDICIONES ZINCO.** Avenida de Roma,157,9º. -08011 BARCELONA

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

C./ .....Núm .....

Tel: .....Población .....

Provincia:.....C. Postal .....

El Castigador quiere morir. Después de todo, va a cumplir años...

DESEOS DE MORIR

Por HARLEY JEBENS

Cada número de la trilogía de títulos regulares de la gama de cómics del Castigador publicada por Marvel (*Punisher*, *Punisher War Journal* y *Punisher War Zone*) empieza con este texto: «Cuando unos gángsters mataron a su familia, Frank Castle juró pasar el resto de su vida vengándola. Adiestrado en los marines y equipado con un arsenal ultramoderno, ahora libra una guerra de un solo hombre contra el crimen.»

Bueno, pues gracias a lo ocurrido en «Suicide Run» («Carrera suicida»), un crossover de diez partes que se ha ido desarrollando en las páginas de los números 86 al 88 de *Punisher*, 61 al 64 de *Punisher War Journal* y 23 al 25 de *Punisher War Zone*, ese texto quizás haya sufrido una ligera corrección... al menos durante un tiempo.

«El Castigador va a cumplir veinte años –dice Don Daley, el editor que se encarga de los tres títulos del personaje–. Frank Castle apareció por primera vez en el número 129 de *Spider-Man* en febrero de 1974, y cuando alguien cayó en la cuenta de ello, todos nos quedamos perplejos. No podíamos creer que el Castigador llevara tanto tiempo en circulación, porque el Castigador es un personaje carente de poderes salvo por esa capacidad innata de saber si una persona es culpable o inocente: el Castigador nunca ha matado a una persona inocente. Basta con que una bala rebote en algún sitio y le dé para que el Castigador muera. Eso hizo que empezáramos a pensar...»

Ilustración: Michael Golden Todos los personajes e ilustraciones de *Punisher*. Marca registrada y Copyright 1993 Marvel Entertainment Group

Ilustración: Gary Kwapisz

Y con Daley y los guionistas Steven Grant, Chuck Dixon y Larry Hama colaborando en una historia interconectada, lo lógico es que esa sesión de devanarse los sesos diera como resultado el que Frank Castle se viera metido en una situación explosiva.

«Castle sólo piensa en seguir librando su guerra contra el crimen –dice Daley–, y empezamos a preguntarnos si podía surgir una situación en que la muerte del Castigador fuese de mayor valor estratégico para él que su vida. En cierto sentido, el Castigador ya siente un fuerte deseo de morir. Para él, la muerte sería una liberación emocional porque así se reuniría con su familia, y ésta historia es su manera de suicidarse. El Castigador hace algo que considera suicida, y se mete en esa situación convencido de que no sobrevivirá.»

Enfrentarse a todo el mundo del crimen quizá sea un suicidio, pero Frank Castle cree que debe hacerlo.

Hama, quien está escribiendo los episodios de *Punisher War Zone*, con la leyenda del cómic John Buscema proporcionando los dibujos, cuenta lo que ocurrió.

«Don, Steve, Chuck y yo nos sentamos en una habitación y lo fuimos creando todo –explica–. Lo que hicimos básicamente fue intercambiar ideas hasta que la historia empezó a cobrar forma. Si juntas a tres personas que escriben guiones para el mismo personaje y estableces un intercambio de ideas entre ellas, obtienes permutaciones e ideas frescas que no surgirían si cada uno estuviera solo en su casa.

»Escribir de esa manera fue un desafío bastante extraño –dice Hama–, ya que uno

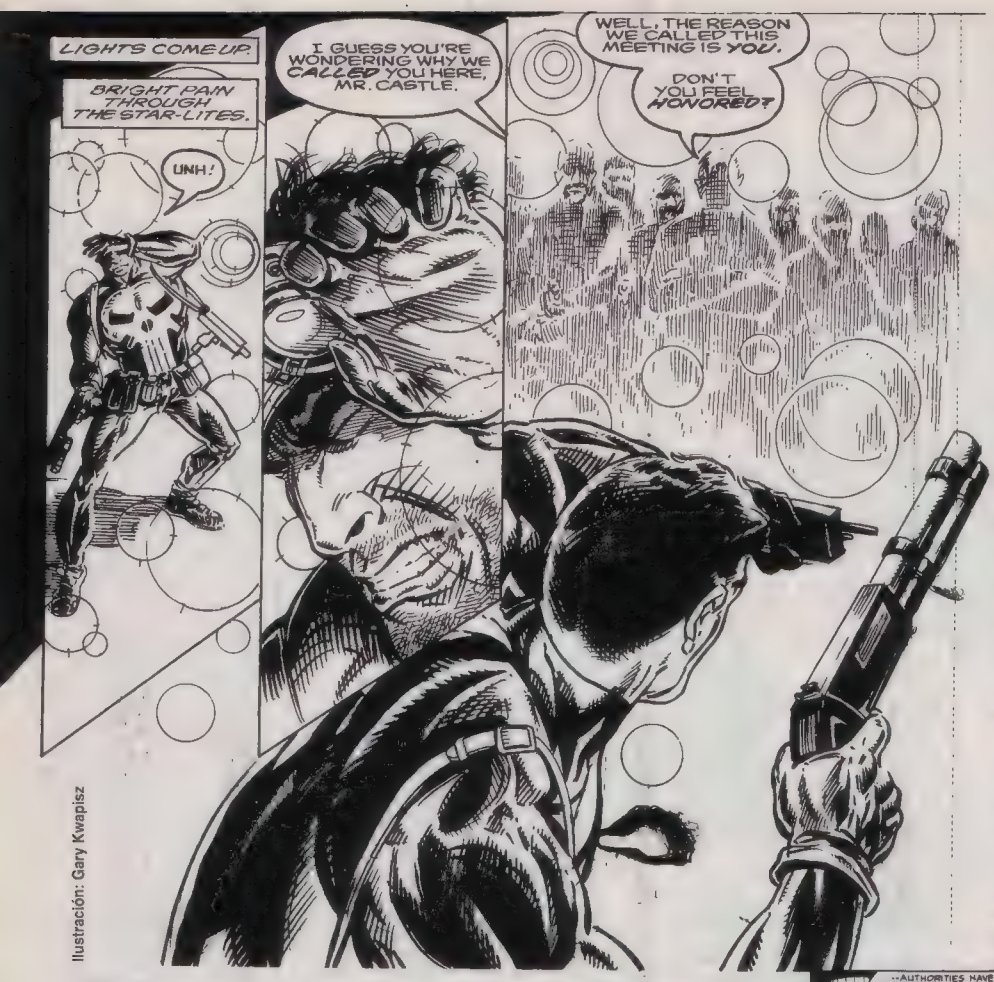

LIGHTS COME UP.
BRIGHT PAIN THROUGH THE STAR-LITES.
UNH!
I GUESS YOU'RE WONDERING WHY WE CALLED YOU HERE, MR. CASTLE.
WELL, THE REASON WE CALLED THIS MEETING IS YOU.
DON'T YOU FEEL HONORED?

Ilustración: Gary Kwapisz

El Castigador entra en la trampa tal y como estaba planeado, mira a la Muerte a la cara... y camina junto a ella.

escribía un capítulo y luego se lo pasaba a otro para que escribiese el capítulo siguiente. Al comienzo de la historia se te entrega un acertijo. Lo que has de hacer es sacar al personaje de ese lío y, si puedes, dejarle metido en un lío peor para que el próximo a quien le toque escribir lo saque de él.

»El hilo conductor que se me entregó fue el de que el Castigador entraba en un edificio cargado de explosivos que estallarán en cuanto él deje de pulsar un botón. Cuando acabé con mi parte de la historia y se la pasé al siguiente, el Castigador se había enfrentado a los malos y el edificio había volado por los aires.

»Creo que es una forma muy válida de hacer fluir las energías creativas –dice el guionista–. Recuerda los seriales cinematográficos de los sábados en los que cada capítulo terminaba con una situación llena de suspense y tensión. Tienes que imaginarte una manera de sacar al personaje de esa situación sin violar el sistema que has montado y sin infringir las leyes de la lógica.»

«En el primer número del cruce "Suicide Run" nos enteramos de que se está celebrando una gran reunión del crimen organizado –explica Daley–. Se han reunido para planear cómo matar al Castigador, naturalmente, pero esta vez utilizan la cabeza. Saben que el Castigador tiende a enterarse de este tipo de reuniones y, de hecho, se han asegurado de que se entere. Cuentan con que aparecerá, y piensan acabar con él en cuanto lo haga. Para Frank Castle, eso es un cebo irresistible.»

Frank Castle muerde el anzuelo, asiste a la reunión del crimen organizado y mata a todos los peces gordos de la delincuencia estadounidense presentes salvo a uno en el más puro e inimitable estilo Punisher. Después, vuela el edificio.

«Se supone que el Castigador ha muerto –explica Daley–. Lo que ocurre a continuación es que los medios de comunicación lo divinizan, y de repente empiezan a aparecer montones de aspirantes a Castigadores.»

¡Y, oh, qué inmenso número de Castigadors habrá!

Lynn Michaels es una agente de policía neoyorquina que ayudó al Castigador a seguir la pista de un violador que operaba en Central Park en una vieja historia de *Punisher War Zone*, después de lo cual ha echado una mano a Frank Castle de vez en cuando.

«Lynn Michael ha abandonado el cuerpo de policía porque estaba harta de que los engranajes de la justicia de los Estados Unidos no girasen –explica Daley–. Después se dedicó a imponer la justicia por su cuenta, y al enterarse de la "muerte" de Frank Castle, Lynn se siente obligada a envolverse en el manto del Punisher y reclamarlo como propio.»

Payback también había sido policía. Hizo detener a unos cuantos policías corruptos, y como represalia éstos mataron a toda su familia. Según Daley, Payback creía que el Castigador había sido el responsable de esas muertes. Después se declaró una tregua entre ambos, y ahora Payback cree que puede ser el nuevo Castigador.

Outlaw, un mensajero en moto londinense, había idolizado al Castigador.

«Quizá sea el fan número uno del Castigador –dice Daley–. Cuando se entera de que le han matado, Outlaw viene a los Estados Unidos para averiguar si está vivo o muerto y para vengar su muerte en el

Todo el mundo cree que el verdadero Castigador está muerto (y quizá lo esté), pero algunos tienen ideas propias respecto a su legado.

--AUTHORITIES HAVE CONFIRMED THEY'RE SEARCHING FOR THE REMAINS OF THE PUNISHER, THOUGHT TO BE BURIED UNDER TONS OF RUBBLE THAT WAS THE MANHATTAN TOWER
WE'LL BRING YOU FURTHER UPDATES AS WE RECEIVE THEM FROM NEW YORK. THIS IS TESS CLAY
THE PUNISHER IS DEAD! FINALLY!
FINALLY!
--AND I'M RECOGNISED AS YOUR SPIRITUAL HEIR--
--THEN SOME THINGS ARE REALLY GOING TO CHANGE!
ONCE YOUR REPUTATION IS REHABILITATED, WITHOUT YOU AROUND TO MESS IT UP--

Diseño y maquetación: Calvin Lee

THEY HAVEN'T BLASTED. THEY WON'T. THEY WON'T CHANCE SOMEONE BEING ALIVE.
THIS BUYS ME TIME
IN THE CHILL WATER THE FEELING IN MY LEGS IS GONE
NO LEVERAGE.
I CAN DO THIS
I REFUSE TO LOSE.
I REFUSE

Ilustración: Hugh Haynes/Mark

¿Ha muerto o no? ¿Volveremos a ver a Castle o tendremos a un Castigador con un rostro nuevo pero familiar?

segundo caso.»

Lo lógico sería pensar que un asesino profesional de la Mafia no parece un candidato muy adecuado para ponerse el traje del Castigador –aunque no cabe duda de que admiraría su arsenal–, pero eso es justamente lo que hace Jimmy Pierce.

«Pierce nació en el seno de una familia de mafiosos –explica Daley–, pero siempre fue algo así como la oveja negra de esa familia. Ahora su familia le pide que se convierta en el nuevo Castigador y que liquide a todos sus competidores vestido con un traje de Castigador, manteniéndose entre las sombras para que nadie se dé cuenta de que no es Frank Castle.»

Dean Swaybrick es otro aspirante a heredar el sangriento legado del Castigador.

«Swaybrick es un individuo frío y despiadado que vive básicamente para el dinero y el poder –dice Daley–. Tendrá un traje Castigador de alta tecnología e intentará manipular la personalidad del Castigador para obtener beneficios políticos y financieros de ello.»

El Dr. Cord es un científico presentado en el último anual de *Punisher War Zone* que inventó un traje acorazado capaz de dispersar el impacto de cualquier proyectil que haga impacto en él, un traje que utiliza para convertirse en Phalanx. Cuando Cord se enteró de que había creado el traje para el criminal que ha hecho la oferta más alta en vez de para el gobierno con fines pacíficos como creía en un principio, traicionó a los que habían financiado sus investigaciones y se convirtió en un fugitivo por cuya cabeza se ofrecía una gran recompensa.

«Volverá a aparecer más avanzada la historia y lo utilizaremos como "llave inglesa" para resolver ciertos problemas narrativos –dice Daley–. Creo que a los lectores les sorprenderá que aparezca a esas alturas, y eso hará que se le pueda considerar como un candidato a ser el nuevo Castigador.

»Originalmente, Shotgun era un personaje de *Daredevil*, pero ahora es un personaje de la gama de títulos Punisher. Shotgun también aparecerá bastante avanzada la historia, y lo que resulta más interesante de él es que parece carecer del barniz moral que tenía el Castigador. Es el típico aprovechado decidido a sacar ventaja de todo... En ciertos aspectos, es como una versión años 90 de Luke Cage, aunque es mucho más tecnológico y brutal.»

Después tenemos al personaje que el equipo de *Punisher* ha bautizado como «el Castigador Idiota».

«No creo que nadie sea capaz de creer que el Castigador Idiota es un aspirante con posibilidades de llegar a ser el nuevo Castigador –explica Daley–. Lo que estamos intentando dejar muy claro es que no se trata de algo que deba ser imitado, desde luego... El estilo de vida del Castigador es peligroso y muy deprimente, así que lo que hacemos es tomar a un tipo que se pasa la vida sentado delante del televisor sin parar de beber mientras carga y descarga su pistola. El tipo responde a la pregunta que se hacen los medios de comunicación: "Ahora que el Castigador ha muerto, ¿veremos aparecer a un nuevo Castigador?" "Claro –se dice él–. ¿Y por qué no puedo ser yo?" Sale de su casa, y consigue que le hagan picadillo en su primera misión.

»Lo que intentamos hacer con este personaje es alterar un poco el mensaje. Creo que el público al que nos dirigimos está a favor del estilo de vida del justiciero solitario que se enfrenta al crimen por su cuenta, y queremos decirle que ese tipo de vida tiene un precio muy alto. No es algo que queramos recomendar a nadie. Estamos tratando los temas de la idolatría y los modelos a imitar. Cuando voy a las convenciones siempre me hacen la misma pregunta: "¿Cree que el Castigador es un modelo a imitar? ¿Es un héroe?" Queríamos dar alguna clase de respuesta a esa pregunta, y lo vamos a hacer.»

Uno de los muchos Punisher en potencia es Jimmy Pierce, un delincuente inadaptado al que ofrecen una nueva vida y una nueva identidad.

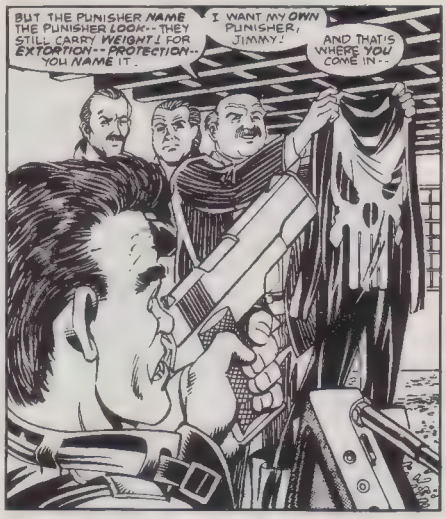

BUT THE PUNISHER NAME THE PUNISHER LOOK-- THEY STILL CARRY WEIGHT FOR EXTORTION-- PROTECTION-- YOU NAME IT.
I WANT MY OWN PUNISHER, JIMMY!
AND THAT'S WHERE YOU COME IN--

Ilustración: Hugh Haynes/Mark McKenna

Ilustración: John Eunsema

El guionista Larry Hama explica la teoría del Gran Estallido al estilo Punisher.

La historia «Suicide Run» también intentará dar una respuesta a quienes afirmaban que Frank Castle se había ablandado en los últimos tiempos, y la respuesta será «¡No, no se había ablandado!» en forma de grito ensordecedor.

«Va a haber bastantes muertes –explica Daley–. Algunos de los personajes más importantes de la gama Punisher desaparecerán para siempre. Esta historia tendrá consecuencias permanentes a largo plazo. Tenemos a un montón de personajes dando vueltas por ahí –Jigsaw, Rosalie Carbone, Thorn, Micro (y todos los sustitutos del Castigador)–, y lo que estamos intentando hacer es decir que el Punisher ha aguantado veinte años en un cómic que se supone era muy realista. ¿Hasta qué punto es realista que este hombre consiguiera sobrevivir durante tanto tiempo? Bueno, quizá no fuese muy realista... Basta con una bala rebotada, una granada o un impacto en la cabeza y el Castigador queda fuera de la circulación para siempre, y eso probablemente sea aún más cierto en el caso de algunos personajes secundarios de la gama de títulos. Lo que vamos a hacer es eliminar a

algunos de esos personajes como manera de decirle al lector que se encuentra ante un cómic basado en la realidad, y que las acciones de esos personajes tienen consecuencias.

»Queríamos que fuese un gran acontecimiento. En parte por el XX aniversario –de hecho, todo empezó ahí–, pero también porque creo que tenemos una gran historia entre manos. Todo eso guarda una conexión directa con lo que ocurrirá después de "Suicide Run" en cuanto empiece la historia que llamamos "Pariah". La persona que será el Castigador al final de "Suicide Run" se verá obligada a enfrentarse con la nueva posición de paria que tendrá el Castigador dentro del Universo Marvel.

»La situación de este nuevo Castigador habrá cambiado de una manera radical –sigue explicando Daley–. No se parecerá a nada de lo que el Castigador haya vivido anteriormente en el Universo Marvel en el sentido de que quedará muy, muy claro que este Castigador es visto por todos como un personaje nocivo y malvado. Por ejemplo, hasta estos momentos Daredevil, Spider-Man y el Capitán América no estaban de acuerdo con los métodos que empleaba el Castigador, pero básicamente todos compartían el mismo objetivo: acabar con el crimen. Ahora no sólo no estarán de acuerdo con sus métodos, sino que se sentirán obligados a detenerle porque este Castigador es un asesino. Al parecer, este Castigador no sabe distinguir entre los inocentes y los culpables. Da la impresión de que este Castigador no es más que un psicópata que se ha lanzado a una orgía de asesinatos.»

TEN YEARS, LYNN. TEN YEARS YOU'RE TOSSING AWAY.
THAT'S MADNESS
MAYBE A LITTLE MORE MADNESS IS WHAT THIS TOWN NEEDS.
TAKE IT EASY, GUYS

Ilustración: Gary Kwapisz

Lynn Michaels recoge el manto del Castigador después de haber abandonado la policía en busca de la verdadera justicia.

Daley y los guionistas del Castigador también han empezado a pensar en algunas historias post «Suicide Run» y «Pariah». Chuck Dixon y John Buscema ya han empezado a dibujar para *Punisher War Zone*, y Dixon y Russ Heath están trabajando en una historia de cuatro segmentos para *Punisher*.

«Un poco más avanzado el año, Chuck Dixon y Joe Kubert harán seis números en *War Zone* en los que exploraremos lo que ha ocurrido en la Unión Soviética y la Europa del Este, especialmente en Yugoslavia –explica Daley–. Desde la desintegración de la Unión Soviética toda esa zona carece de una moneda fuerte, y el mercado negro está floreciendo. Veremos lo que ocurre cuando el Castigador de los Estados Unidos –Frank Castle–, se encuentra con Dragunov, su ex equivalente soviético.

»Después de "Suicide Run", Gary Kwapisz [que está dibujando las partes de "Suicide Run" de *Punisher War Journal* escritas por Dixon] se encargará de una edición Prestige escrita por Chuck Dixon. Gary tiene un estilo que muy pocos fans de [Marvel conocen.»

Dixon también ha escrito un *western* titulado «A Man Named Frank» que lleva los motivos habituales del Punisher a una nueva era: el final de la década de los ochenta del siglo pasado.

«La historia gira alrededor de un granjero llamado Frank –explica Daley–. Unos tipos llegan desde el otro lado de la colina un día y tratan bastante mal a la granja, la esposa, el ganado y los hijos de Frank. Frank es el único que queda con vida, y durante el resto de las sesenta y cuatro páginas de este Prestige se dedica a cobrar la deuda pendiente que tiene con ellos.»

John Buscema se ha encargado de los dibujos y del entintado.

Otra edición de lujo del Punisher será la de su última historia del Vietnam. Don Lomax, quien escribió *The Nam* para la Marvel y *Vietnam Journal* para Apple Comics, ha escrito esta nueva aventura de Frank Castle ilustrada por Alberto Saichann, quien ha sido llamado «el Michael Golden sudamericano».

Según el director de publicaciones, hay tres perspectivas distintas sobre Frank Castle y la manera en que el Castigador ve el mundo.

«Lo que Chuck Dixon aporta a todo eso es la vaga impresión de que el Castigador no es una persona muy recomendable y de que está un poco chiflado –dice Daley–. Trata mal a Micro y trata mal a todo el mundo. Siempre está de muy mal humor, y es un poquito psicópata.

»Cuando se habla del Punisher, resulta muy difícil no mencionar a Steve Grant, el hombre que consiguió hacer famoso al personaje con la serie de Mike Zeck al comienzo de su historial. Creo que lo que aporta Steve es esa atmósfera de un Castigador omnipotente y lúgubre. En una historia de Steve Grant la gente siempre reacciona de una manera muy extremada a la presencia del Castigador, y eso ayuda a definir al personaje. Además, también está ese tono general casi de cine negro que siempre me ha parecido muy atractivo.

»Y, finalmente, Hama aporta la apreciación de los aspectos más técnicos del trabajo del Castigador y una especie de alegría enloquecida en términos de balística. Larry siempre está hablando de traumatismos masivos, las cavidades de las heridas y ese tipo de cosas...»

El Castigador nunca tuvo superpoderes. Vio cómo el mal vencía al bien y luchó contra ello.

I DON'T THINK MARIE AND THE KIDS WOULD WANT THAT FOR YOU.
NOT.
ANOTHER.
WORD.
DO THE MATH, MICRO.
I'LL BE WORKING ON HOW TO GET INSIDE.
MARIE AND THE KIDS? JOHNNY'S GOT FAMILY?
ANCIENT HISTORY.

Ilustración: Gary Kwapisz

EL PODER DE SHAZAM

¿Conseguirá Jerry Ordway revivir al Capitán Marvel?

Por DARCY SULLIVAN

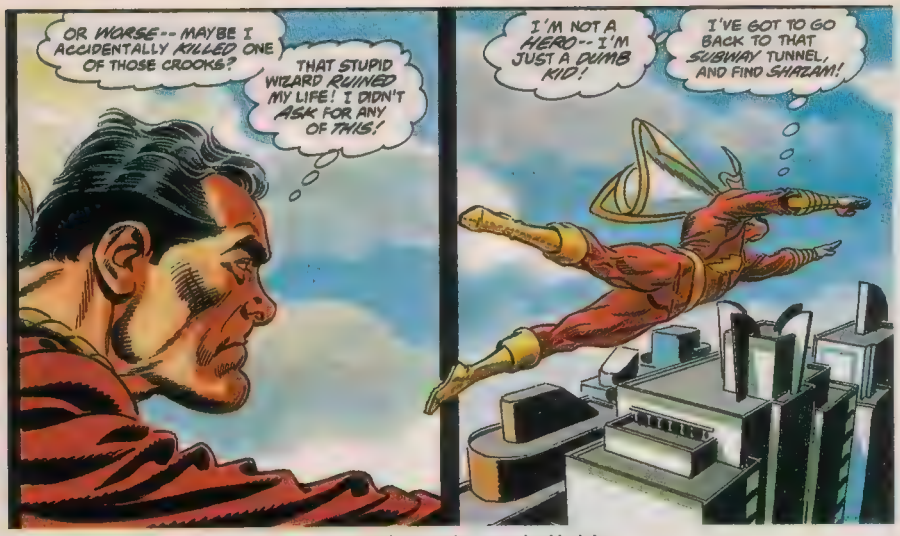
Quizá fuera el superhéroe más popular de los años cuarenta, cuando durante una temporada superó en ventas al mismísimo Superman, pero no cabe duda de que el Capitán Marvel está gafado.

Después de una notable carrera de trece años de duración, nuestro infortunado héroe se vio expulsado del mundo editorial por una demanda legal presentada en 1953. Durante los veinte años siguientes, otros dos superhéroes se adueñaron de su nombre y uno de ellos incluso llegó a convertirlo en una marca registrada. Su «regreso» de 1973 fracasó, y un segundo intento que iba a llevarse a cabo en 1987 nunca llegó a tener continuidad. Desde entonces, el Capitán Marvel ha sido visto en muchas reuniones de superhéroes, entre ellas *Legends*, *La Guerra de los Dioses* y *Panic in the Sky*, pero no ha disfrutado de una serie de aparición continuada. Para añadir el insulto a la injuria, todo el universo del pobre tipo –junto con casi toda su Familia Marvel–, fue barrido de la existencia en *Crisis en Tierras Infinitas*

Si el mercado del cómic se rigiese por la lógica, el atractivo que el Capitán Marvel pudiera tener en el año 1994 sería tan dudoso como el de las hermanas Andrews. Así, pues, ¿qué razón tienen DC y Jerry Ordway para haberse embarcado en la aventura que supone lanzar al mercado una novela gráfica del Capitán Marvel titulada *The Power of Shazam*?

Hay una razón que resulta obvia: si eres propietario de los derechos de un personaje que en tiempos vendía un millón y medio de ejemplares, lo que no harás nunca será guardarlo en el armario por muchas veces que pueda llegar a tropezar.

Pero hay otra razón del porqué «El Mortal Más Poderoso Del Mundo» vuelve a la circulación. La gente adora a este hombretón de ojos entrecerrados, mandíbula granítica y honradez inquebrantable. El Capitán Marvel ha acabado representando unos Estados Unidos


OR WORSE-- MAYBE I ACCIDENTALLY KILLED ONE OF THOSE CROOKS?
THAT STUPID WIZARD RUINED MY LIFE! I DIDN'T ASK FOR ANY OF THIS!
I'M NOT A HERO-- I'M JUST A DUMB KID!
I'VE GOT TO GO BACK TO THAT SUBWAY TUNNEL, AND FIND SHAZAM!

Al principio, Billy rechaza a su *alter ego*. Es un niño y quiere seguir siéndolo.

menos duros y más amables, un lugar a contemplar con los ojos abiertos como platos en el que quizás era posible que un niño se convirtiese en superhéroe con sólo gritar «¡Shazam!» (la palabra de la que derivan los poderes del Capitán Marvel está formada por las iniciales de los «dioses griegos» Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio).

En los desagradables años 90 los lectores quizá no compren los cómics de esta clase de Capitán Marvel. La tarea de Ordway como guionista y dibujante de *Power of Shazam* es la de dar forma a un Capitán que conserve su bondad esencial pero que no parezca demasiado bobo y anticuado, y conseguir que los lectores de hoy que se sienten atraídos por títulos llenos de sangre y muerte se enamoren de él.

«El Capitán Marvel existe en un lugar muy especial en los corazones de muchas personas –dice Ordway–. Quiero devolverle una parte del respeto del que gozaba antes.»

«Respeto» quizá parezca una palabra extraña para un héroe entre cuyas némesis estaba un gusano y cuyo mejor amigo era un tigre capaz de hablar que llevaba una bastante chillona chaqueta deportiva. No cabe duda de que su principal antagonista, el malvado científico Sivana, nunca sintió el más mínimo respeto por el Capitán Marvel. Sivana le llamaba «el mayor error del mundo», y disfrutaba haciendo quedar en ridículo tanto al Capitán Marvel como a su *alter ego*, el joven Billy Batson. Mientras otros enemigos intercambiaban amenazas altisonantes, Marvel y Sivana mantenían conversaciones como la siguiente.

Capitán Marvel: «¿Qué andas tramando, pequeña comadreja?»

Sivana: «¡Eso no es asunto tuyo, enorme queso rojo!»

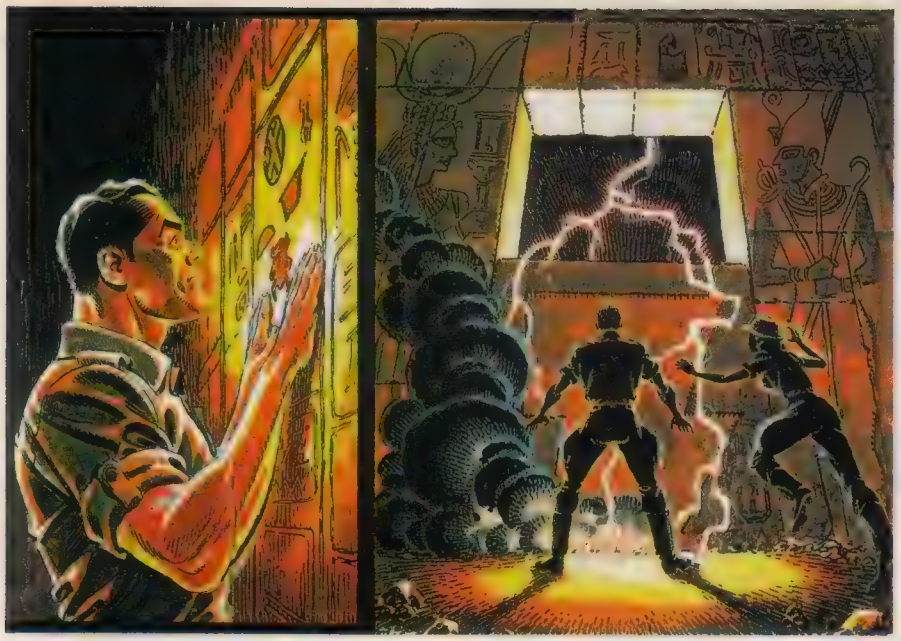
Las aventuras que el Capitán Marvel vivió en *Whiz Comics*, *Captain Marvel Adventures* y otros títulos de la editorial Fawcett durante la década de los años cuarenta –dibujadas principalmente por C. C. Beck y escritas por Bill Parker y el novelista de ciencia ficción Otto Binder–, conseguían ser extravagantes, humanas y emocionantes al mismo tiempo; y lo mismo se puede decir de la Familia Marvel, que incluía a Mary Marvel y al Capitán Marvel Jr., y del clan Marvel, que incluía al Teniente Marvel, el Tío Marvel, Pecas Marvel, Bebé Marvel y a Saltarín, el Conejo del Capitán Marvel.

Diseño y maquetacion: Jim McLernon

El Mortal Más Poderoso del Mundo ha conocido tanto el éxito como el fracaso, pero por fin le ha llegado el momento de volver al Universo DC.

Un misterioso desconocido lleva a Billy Batson a cierta caverna en el viaje más increíble de toda su vida.

Era una época distinta, sí, pero los Marvel eran algo especial incluso entonces. Los niños que ayudaban a superhéroes abundaban, pero Billy Batson *era* el Capitán Marvel, y eso ayudaba a hacer creíble la promesa de que tú también podrías llegar a ser un supertipo con sólo encon-



Ordway dice que el padre de Billy estaba destinado a ser el Capitán Marvel mucho más que Billy.

trar tu palabra mágica. Beck y los otros dibujantes estaban entre los mejores de la industria. Los guiones de Binder eran creativos, juguetones y a veces francamente extraños. Algunos se lo tomaron como parodia, y el caricaturista Jules Feiffer llegó a escribir que siempre había tenido la vaga sensación de que el Capitán Marvel se estaba burlando de él.

Los Marvel grandes y pequeños dominaron la gama de cómics de la editorial Fawcett desde 1940, el año en el que nació el Capitán Marvel, hasta 1953, el año en que el Capitán empezó su mala racha. ¿Quién acabó con el Mortal Más Poderoso del Mundo? ¿Fue el Sr. Mente, el gusano simpatizante del nazismo que se ocultaba detrás de la Sociedad Monstruosa del Mal? ¿Oggar, el dios de la magia? ¿Ibac, quien obtenía sus poderes acronímicos de Iván el Terrible, Borgia, Atila el Huno y Calígula?

No. Fue DC, dos letras que significaban Desastre Cataclísmico si la empresa creía que estabas plagiando a Superman. En 1941, DC presentó una demanda en la que afirmaba que el Capitán Marvel infringía los derechos de marca registrada del Hombre de Acero: los dos volaban, los dos tenían *alter egos* periodistas, Lex Luthor y Sivana eran dos científicos calvos, etcétera. Fawcett presentó batalla haciendo hincapié en cosas como la faceta mágica de la transformación del Capitán Marvel y su «base» en la mitología griega. (Por cierto, Salomón no fue un dios griego sino un rey mortal de la Biblia. Hércules y Aquiles eran semidioses. Atlas era un titán y tanto Mercurio como Hércules son nombres romanos.)

Cuando las ventas de los cómics de superhéroes empezaron a bajar a comienzos de los años cincuenta, Fawcett dejó de oponer resistencia. Los títulos del Capitán Marvel fueron cancelados, y DC se salió con la suya. Para algunos fans, una era y una cierta inocencia acababan de desvanecerse.

Jerry Ordway sólo tiene treinta y cinco años, por lo que es demasiado joven para poder recordar la Era de Oro del Capitán Marvel. Sus primeros recuerdos del Capitán Marvel se remontan a 1973, cuando DC lanzó al mercado *Shazam!*, y la historia empieza a volverse realmente extraña a partir de este punto: DC adquirió los derechos del Capitán Marvel y le dio su propio cómic (titulado *Shazam!* porque ahora Marvel Comics se había asegurado legalmente el derecho a usar el título *Captain Marvel*). Los amigos y enemigos familiares estuvieron presentes en la celebración: Beck volvió a dibujar la serie, ¡y el mismísimo Superman apareció en la portada del primer número para presentar al buen capitán!

«Recuerdo que las reediciones me gustaban más que las nuevas historias», dice Ordway.

No era el único al que le ocurría eso. Beck no tardó en abandonar la serie diciendo que los guionistas no estaban dando en el clavo. «Hicieron que el Capitán Marvel volara de un lado a otro soltando chistes y metiéndose en una situación ridícula detrás de otra –escribió Beck en *The Comic Journal* antes de fallecer en 1989–. En vez de ser el Mortal Más Poderoso del Mundo, el Capitán Marvel era el Payaso Más Grande del Mundo.»

Veinte años después, Ordway está decidido a conservar el tono extravagante y humorístico del Capitán Marvel sin hacerle caer en el ridículo.

The Power of Shazam ofrece al Capitán Marvel «centrista» de Ordway, un prólogo inesperado, un ambiente estilo *art déco* y el espíritu aventurero de *The Adventures of Captain Marvel (Las aventuras del Capitán Maravillas)*, el serial cinematográfico producido por la Republic el año 1941.

No se extrañen si esta escena les resulta familiar: es una recreación de la portada del número 2 de *Whiz Comics*.

Todas las ilustraciones: Jerry Ordway.

El serial, que pudo ver gracias a Jonathan Peterson, el editor DC responsable de este proyecto, ayudó a que Ordway se interesara por el proyecto, que le fue ofrecido en 1991 después de que John Byrne lo abandonara.

«Ese serial es muy divertido –dice Ordway–. Siempre había oído comentar que el Capitán Marvel arrojaba a un tipo del tejado de un edificio. Eso resulta gracioso en una película, pero no cabe duda de que no encaja con el personaje de cómic.»

La novela gráfica homenajea al serial cuando el Capitán Marvel impide que dos delincuentes escapen dentro de un ascensor tirando del cable, y también hay unos cuantos homenajes más.

«Cuando el Capitán Marvel entra en acción por primera vez, arroja un coche para detener a esos delincuentes y queda muy claro que he recreado la portada del número 1 de *Whiz Comics*. –Y, dicho sea de paso, el primer *Whiz Comics* ¡estaba numerado con un 2!–. Siempre he creído que hay que arreglárselas con lo que tienes disponible –sigue explicando Ordway–. Jonathan y yo decidimos añadir un montón de historias antiguas a la continuidad. Lo único que estábamos dispuestos a dejar fuera era la miniserie, que descartó un montón de historias que habían gustado mucho a los lectores.»

Esa miniserie de 1987 escrita por Roy y Dann Thomas colocó a Billy Batson en el San Francisco de la época moderna y puso el argot de chico de la calle de Batson en boca del Capitán Marvel. *Shazam! The New Beginning* duró cuatro números, y según el propio Roy Thomas se suponía que debía continuar en una serie regular. El hecho de que no ocurriese así aún sigue irritando a Thomas, quien dice que su opción contractual sobre el personaje caducó mientras DC perdía el tiempo estúpidamente haciendo que varios dibujantes trabajaran en distintas versiones de su historia. Thomas se niega a comentar la forma en que DC manejó al personaje.

«No es que tenga nada contra Jerry, cuya obra admiro muchísimo –dice–, pero creo que soy yo quien debería estar ocupándose del Capitán Marvel.»

Parece un poco extraño que DC planeara lanzar de nuevo al Capitán Marvel en 1992, sólo cuatro años después de haber hecho su último intento.

«Le dijimos a DC que íbamos a recrear el universo del Capitán Marvel empezando por el primer día –explica Peterson–. No vamos a bastardear la tradición, pero vamos a introducir el personaje en los años 90; y van a tener que cargar con esta versión durante varios años... Tendrán que aprender a vivir con ella. Les dijimos todo eso, y DC dijo que estaba de acuerdo.»

Irónicamente, mientras Ordway dice que ha decidido ignorar la versión de Thomas, los dos establecen una conexión entre el origen del villano Adam el Negro y el del Capitán Marvel, y los dos muestran de una manera bastante sombría la vida de Batson como niño sin hogar. Lo que quizá resulta más significativo es que tanto Thomas como Ordway resuelven una de las paradojas de la relación original entre Billy Batson y el Capitán Marvel: ¿son la misma persona o no?

En la historia de Thomas, no cabe duda de que son la misma persona, y se dice que el Capitán Marvel se parece mucho al padre de Billy. Ordway ha desarrollado esa faceta, y cuando ves a Clarence Charles Batson no puedes evitar pensar que estás viendo al Capitán Marvel.

El parecido proporciona una atmósfera un poco fantasmagórica al prólogo, una escena en la que «C. C.» Batson, su esposa Lyn y Adam se introducen en la tumba

«Siempre he creído que hay que arreglárselas con lo disponible», explica Ordway. Todo lo que ven en *The Power of Shazam* siempre estuvo allí.

LOS OTROS CAPITANES MARVEL

A juzgar por los últimos cuarenta años del Capitán Marvel, no [illegible] puede morder el polvo... pero su nombre no. Dos Capitanes Marvel [illegible] el original estaba ausente. Y después de que cadbecatar registrara el nombre [illegible] extraño es que la maldición también cayó sobre ellos.

El primero [illegible] hizo su [illegible] en 1966, y su superpoder, juzgando [illegible] más importante que se ha visto jamás. Mar-Vell, Empresas presentó al Capitán Marvel [illegible] cuerpo se [illegible] pedazos cada vez que [illegible] ¡Diversión! Y esta es la Marvel Cómics [illegible] una demanda por infracción de la marca registrada.

Marvel no tardó en ofrecer su propio Capitán Marvel. Mar-Vell, un capitán del ejército Kree. No se parecía en nada al original [illegible] hasta que las ventas empezaron a bajar en picado. En el número [illegible] Roy Thomas y Gil Kane propusieron un nuevo [illegible] y un origen nuevo, pero [illegible] de hecho el [illegible]

Rick Jones, compañero y ayudante del Capitán América y de Hulk, es atacado hasta [illegible] por un espectro [illegible] Jones descubre que podía [illegible] ¡Capitán Marvel hacien- [illegible] efectivo, su brazalete [illegible] eso permitía [illegible] ambos cambiar [illegible] salirse de la Zona Negativa [illegible] que [illegible] debía estar uno [illegible] dentro.

Después de una carrera bastante próspera [illegible] la saga del Capitán Marvel sucumbió a [illegible] y [illegible] cerró definitivamente en el año 1985 con un [illegible]. Buenos momentos no [illegible] los abogados los que acabaron con él.

Marvel [illegible] después a [illegible] al nombre, y [illegible] resultado [illegible] esa bizarrez [illegible] tan [illegible] Capitán Marvel Kree, una versión [illegible] que se unió a los Vengadores. Sonaba [illegible] pero ¿quién piensa en esto cuando se habla del «Capitán Marvel»?

—Darey Sullivan

egipcia de Ramsés II. Los tres trabajan para un tal Thaddeus Sivana, y una vez dentro de la tumba encuentran un misterioso collar-escarabajo y una referencia al hechicero Shazam. Adam roba el collar, mata a los Batson y secuestra a su hija Mary, pero no antes de que Lyn consiga esconder sin ser vista un trozo del collar dentro de un tigre de peluche que tiene un aspecto bastante familiar.

Pasamos a Ciudad Fawcett, donde un inquietante desconocido lleva al huérfano Billy Batson a un túnel de metro abandonado para que conozca al anciano hechicero Shazam. A Batson le basta con pronunciar su nombre para heredar la sabiduría de Salomón, la fuerza de Hércules, la resistencia de Atlas, el valor de Aquiles y la rapidez de Mercurio. Pero en esta versión Billy no quiere nada de todo eso.

«Al principio, lo único que sabe es que Shazam le ha hecho envejecer –dice Ordway–, y cuando eres un niño quieres ser un niño.»

A pesar de ello, Shazam consigue convencer a Billy con el anzuelo de que sus poderes recién encontrados le permitirán descubrir al asesino de sus padres. Billy/Capitán Marvel acaba enfrentándose con el asesino de sus padres, al que la magia del escarabajo ha transformado en Adam el Negro, un temible Marvel oscuro. (Quizá será mejor no preguntar cómo es posible que los egipcios hayan acabado ofreciendo los poderes de entidades primariamente griegas.)

¿Qué papel juega Sivana en todo esto? Hizo que Adam saqueara la tumba para redecorar la Feria Mundial de Ciudad Fawcett, y se pasa el resto de la novela gráfica viendo cómo sus maquinaciones se autodestruyen.

Ser un chico dentro de un cuerpo de hombre tiende a provocar ciertas reacciones.

Ordway promete que el final de la novela revelará secretos sobre el Capitán Marvel y Billy Batson y su extraña simbiosis, secretos que no serían secretos si empezara a hablar de ellos ahora.

«El padre de Billy juega un papel muy importante en la historia –dice Peterson–. Jerry ha concebido una brillante variación sobre el mito que nunca se había utilizado antes.»

En cuanto a Ordway, sugiere que el padre de Billy probablemente estaba más destinado a ser el Capitán Marvel que el mismo Billy; y lo que sí está dispuesto a revelar es que su novela gráfica termina con Billy buscando a su hermana Mary «e intentando recuperar la sensación de que tiene una familia». Muy adecuado para un tipo que en tiempos tenía a toda una Familia Marvel detrás...

Para los lectores, no cabe duda de que la parte más mágica de *The Power of Shazam* llegará con la emoción que sentirán cuando Billy grite «¡Shazam!» por primera vez. Los jefazos de DC probablemente se desmayarán en cuanto Ordway les entregue de una vez la dichosa novela gráfica. Para decirlo sin rodeos, ¿por qué demonios tarda tanto?

Ordway evita la palabra «retraso» a pesar de que admite que el plazo de entrega original era febrero de 1992 y de que el lanzamiento de la novela gráfica ha pasado a estar previsto para comienzos de este año.

«La verdad es que era algo así como un proyecto secundario –dice Ordway, quien entre otoño de 1991 y la actualidad ha tenido que ayudar a matar a Superman y hacerle volver después. Durante el trayecto, Al Gordon y él crearon los cuatro números de *Wildstar* para Image–. Una de las razones por las que hice *Wildstar* fue la de que quería aumentar mi popularidad –admite Ordway–. Era uno de los guionistas de Superman, y los chicos que leen cómics apenas me conocían. El que ahora yo sea "uno de los famosos de Image" debería ayudar bastante a *Shazam*.»

Ordway promete que ahí termina toda la conexión entre *Wildstar* y *Shazam*.

«El Capitán Marvel no le arrancará la piel a Sivana.»

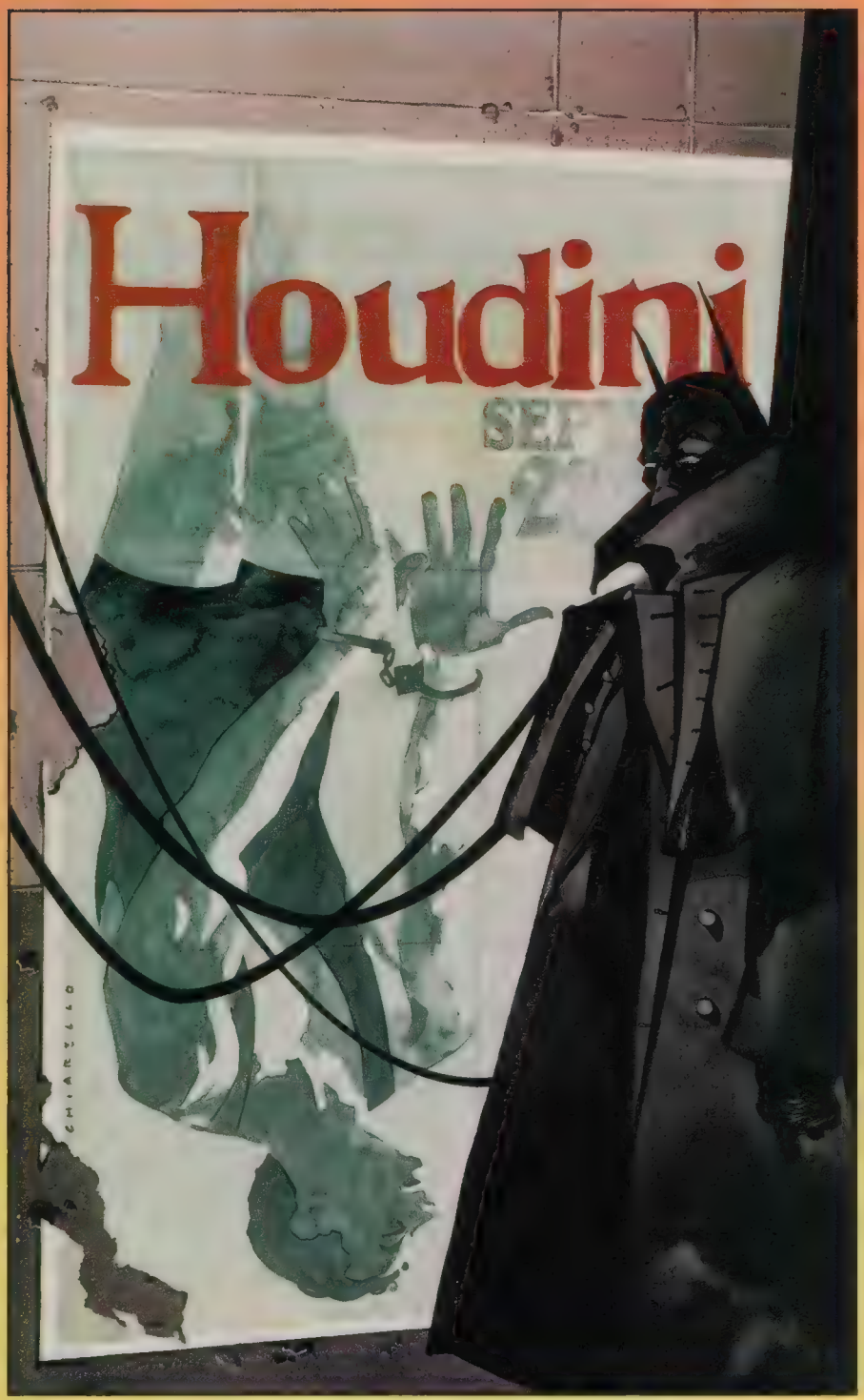
Pintar *Shazam* también exigió más tiempo de lo que había supuesto en un principio, pero es posible que el retraso haya sido beneficioso.

«Cuando empecé, tuve muchas dificultades para convencer a DC de que *The Power of Shazam* debía ser una novela gráfica en tapa dura –dice–. Las pinturas resultan mucho más caras de reproducir que los cómics de "cuatro colores" normales, y en 1991 DC no confiaba tanto como hoy en que los libros de tapa dura podían venderse bien.»

El origen de Adam el Negro está unido al del Capitán Marvel. Mató a los Batson, y obligó a Billy a vivir en la calle.

Todas las ilustraciones y personajes de *Shazam!* Marca

TIEMPO DE DEMONIOS



Todas las ilustraciones: Mark Chiarello

El Caballero Oscuro conoce al mayor artista de las fugas del mundo en *The Devil Workshop*.

Batman y Harry Houdini comparten una gran evasión en otra época.

Por DREW BITTNER

Gotham City, 1907. Harry Houdini, artista de las fugas conocido en todo el mundo, visita la ciudad mientras un luchador contra el crimen conocido como Batman patrulla la ciudad. Y en un rincón horrible de Gotham conocido como *La Tienda del Diablo*, un hombre que tiene el rostro blanco está secuestrando niños en las calles... ¡y una sesión de espiritismo parece hacer volver a los muertos!

Esta es la premisa inicial de *Batman/Houdini: The Devil's Workshop*, un título «Otros Mundos» coescrito por John Francis Moore y Howard Chaykin y dibujado por Mark Chiarello.

«La idea fue básicamente de Mark –dice Moore–. Siempre ha sido un gran fan de Houdini. Habló con Howard y conmigo y nos inventamos una historia para relacionar a Batman con Houdini. Eso fue lo más difícil... Teníamos que imaginar cuándo y cómo podrían haberse encontrado.»

Moore admite que se tomó unas cuantas libertades con el Houdini histórico, y que prefirió concentrarse en crear la atmósfera y una relación entre los dos protagonistas.

«Houdini tiene más sentido del humor que Batman –observa–, y es muy consciente de la naturaleza aparatosamente teatral del traje de Batman.»

Los dos elementos de la doble carrera de Houdini, el de artista de las fugas y el de desenmascarador de falsos médiums, juegan un papel considerable en *The Devil's Workshop*.

«Hemos incluido un poco de cada uno –dice Moore–. Houdini ha venido a dar una función, y el reportaje es encargado a Vicki Vale, una mujer moderna de los pies a la cabeza que tiene bastante confuso al más bien tradicional Bruce Wayne. Houdini acaba viéndose involucrado en una sesión de espiritismo en la que parece que la médium consigue invocar a la madre de

Bruce Wayne, algo que establece una relación con su carrera posterior como desenmascarador de farsantes. En cuanto a lo de que sea un artista de las fugas... Bueno, digamos que enseña unos cuantos trucos a Batman.»

En esta concepción del Caballero Oscuro, Bruce Wayne fue uno de los «Rough Riders» de Teddy Roosevelt durante la guerra entre España y los Estados Unidos. Mientras estaba en Cuba, Wayne tuvo su primer encuentro con los murciélagos que acabarían convirtiéndose en su imagen como luchador contra el crimen.

«Un brujo [mago del vudú] y sus técnicas chamánicas hacen que Bruce Wayne conozca lo que terminará siendo su símbolo –revela Moore–. Hemos adaptado a Batman a ese período histórico, pero no hemos reescrito sus orígenes. Sigue siendo el mismo de siempre, sólo que incrustado en esa época.»

La historia gira alrededor de un villano de rostro pintado que es «muy similar» a uno de los enemigos contemporáneos de Batman y que parece estar secuestrando niños. Se llama John «Jack el Loco» Schadenfreude, y opera en *La Tienda del Diablo*, una parte de Gotham infestada de criminales donde las condiciones de vida son terriblemente brutales. Poco a poco se van estableciendo conexiones entre Jack el Loco y el barón Sergei Montenegro, un noble emigrado de Europa que ha ganado una fortuna con las conservas cárnicas... y que también tiene unos cuantos secretos oscuros.

«Hay muchas cosas que ocurren entre bastidores y que van siendo reveladas poco a poco –dice Moore–. Lo que sí puedo revelar es que todo lo de las conservas cárnicas fue inspirado por el libro de Upton Sinclair *The Jungle* [una feroz denuncia de los abusos que tenían lugar en esa industria publicada en 1906].»

En este Gotham de los Otros Mundos, el hombre que ríe es «Jack el Loco» Schadenfraude.

Diseño y maquetación: Len H. Leake

Batman, que en esta historia es un luchador contra el crimen muy joven y relativamente falto de experiencia, encuentra ayuda en uno de los magos más grandes del mundo y vive una aventura increíble; pero Moore no cree que las comparaciones con *The Young Indiana Jones Chronicles (Las crónicas del joven Indiana Jones)* sean demasiado adecuadas.

«Yo nunca utilizaría esa comparación –afirma–. La historia que Howard y yo hemos escrito está más en la onda de *Ragtime*, la novela de E. L. Doctorow que mezclaba ficción y realidad [y en la que también aparecía Houdini], y ése ha sido nuestro modelo. Hemos incluido unas cuantas figuras históricas... Por ejemplo, Tom Mix es amigo de Bruce Wayne y le conoció cuando ambos estaban sirviendo en los Rough Riders. Creo que hemos conseguido capturar las tensiones y la atmósfera emocional de esa época.»

Esa labor también ha exigido algún tiempo.

«Empezamos a escribir el guión a finales de 1991, y lo terminamos a comienzos de 1992. Mark ha estado trabajando todo el año pasado con unas pocas interrupciones para hacer otras cosas, y ha hecho un trabajo realmente soberbio.»

Moore tiene otros proyectos cociéndose en la DC Comics, entre los que figura el especial *Supeman: Bajo un sol amarillo*, dibujada por Kerry Gammill y Eduard Barreto.

«Tengo muchas ganas de verlo –admite el guionista–. Hay algo fantástico en el hecho de tener el producto terminado en tus manos...»

Mientras tanto, Moore, Chaykin y Chiarello han creado lo que John Moore define como «una aventura apasionante, y no cabe duda que uno de los mejores trabajos que he hecho jamás». Con dos héroes tan prodigiosos protagonizando una aventura en ese formato, hay muchas probabilidades de que *The Devil's Workshop* no consiga escapar al éxito.

La magia se codea con los asesinatos cuando John Francis Moore, Howard Chaykin y Mark Chiarello mezclan la realidad con la fantasía.

Todos los personajes e ilustraciones de *Batman* Marca registrada y Copyright 1993 DC Comics Inc.

CORREO DE LOS COMICS

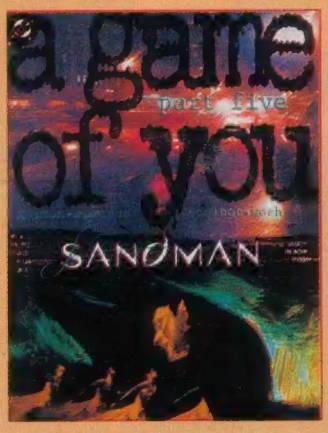
Lamentablemente la tirada de libros de comics no puede ser tan numerosa como editores y aficionados desearíamos. Esto provoca que las cortas ediciones no alcancen la difusión necesaria. Para que el buen aficionado no se quede sin la obra de su autor favorito, le sugerimos utilizar nuestro servicio de venta por correo.

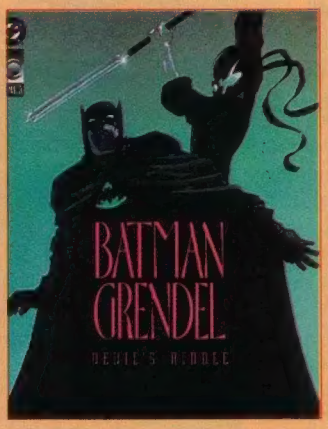
CATALOGO/ SELECCION DE OBRAS DE LOS MEJORES AUTORES

Ediciones ZINCO
SERIE PRESTIGE

☐ BATMAN, CIRCULO MORTAL	750
☐ BATMAN: BROMA ASESINA	
☐ BATMAN & JUDGE DREDD	750
☐ BATMAN, PREDATOR. Núm. 1 al 3	525
☐ BATMAN VUELVE	700
☐ MUNDO SIN FIN. Núm. 1 al 6	290
☐ ADAM STRANGE. Núm. 1 al 3	500
☐ BLACKHAWK. Núm. 1 al 3	475
☐ COSMIC ODYSSEY. Núm. 1 al 4	500
☐ DEADMAN. Núm. 1 y 2	500
☐ KID ETERNITY. Núm. 1 al 3	525
☐ OMAC. Núm. 1 al 4	450
☐ GILGAMESH. Núm. 1 al 4	500
☐ GREEN ARROW. Núm. 1 al 3	475
☐ HAWKWORLD. Núm. 1 al 3	500
☐ ORQUIDEA NEGRA. Núm. 1 al 3	500
☐ RONIN. Número 1 al 6	375
☐ TWILIGHT. Número 1 al 4	525
☐ EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS. Número 1 al 3	525
☐ JUDGE DREDD'S. Núm. 1 al 4	500
☐ JUSTICE INC. Núm. 1 y 2	500
☐ LEX LUTHOR	500
☐ LIBROS DE MAGIA. Núm. 1 al 4	525
☐ DOM PATROL. 1 y 2	525
☐ TERROR SAGRADO	525
☐ HELLBLAZER	525
☐ SUPERMAN, POR LA TIERRA	525
☐ SUPERMAN, LOS LADRONES DE LA TIERRA	400
☐ LOS MEJORES DEL MUNDO. Núm. 1 al 3	500
☐ HISTORIA DEL UNIVERSO DC. Núm. 1 y 2	475

☐ ESTUCHE CULT OBRA COMPLETA	1.975
☐ CATWOMAN	525
☐ LOBO PARAMILITARY	525





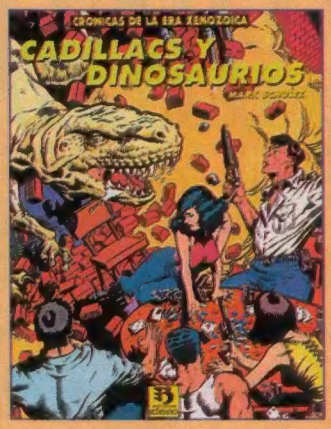
☐ PSYCHO. Núm. 1 al 3	525
☐ BATMAN: AMO DEL FUTURO	750
☐ HISTORIA DE GANTHET	750
☐ GOTHAM: LUZ DE GAS	550
☐ CAMELOT 3.000	1.750
☐ EL VENENO DE MAÑANA	750
☐ LOBO: GREATEST HITS	1.275
☐ FUNERAL DE SUPERMAN	1.250
☐ LA MUERTE DE SUPERMAN	995
☐ SHADE, Núm. 1	750
☐ SHADE, Núm. 2	550
☐ ROBIN 3.000, Núm. 1 y 2	550
☐ EL REGRESO DE SUPERMAN	475
☐ DOOM PATROL II, 1 y 2	550
☐ FLASH EXITO TV	475
☐ ANIMAL MAN, 1 y 2	550
☐ ANIMAL MAN 3	925
☐ BATMAN WESTERN	750
☐ SADMAN. Núms. 1 - 2 y 3	550
☐ SADMAN. Núm. 4	750
☐ MERCY	750
☐ AVANCE RAPIDO. Núms. 1 y 2	550
☐ LA CAIDA DEL MURCIELAGO 1 y 2	1.275
☐ BATMAN: GENESIS OSCURA	575
☐ BATMAN - GRENDEL Núms. 1 y 2	550

(Los precios son por número o unidad.)

NOVELA GRAFICA

COTHIAS/ROUGE

☐ HEROES CABALLEROS. Núm. 1 y 2	750



FRANK MILLER

☐ BATMAN, SEÑOR DE LA NOCHE	1.750

DON LAWRENCE

☐ STORM. Núm. 1 y 2	700
☐ STORM. Núm. 3 y 4	775

TURF/MOUCLIER

☐ MURALLAS DE ESPUMA	850

ALAIN GARRIGUE

☐ EL DESTINO PERDIDO DE ARGENTINO DIAZ	850

RICHARD CORBEN

☐ ULTIMO UNDERGROUND COLOR	1.150
☐ HIJOS DEL MUNDO MUTANTE	1.150

WAGNER/GRANT/BOLLANT

☐ EN BUSCA DEL NIÑO JUEZ	1.450

ROSINSKI/VAN HAMME

☐ THORGAL. Núm. 1 y 2	550
☐ THORGAL. Núm. 3 y 4	575

EDDY PAAPE

☐ LUC ORIENT	750

DAVE STEVENS

☐ ROCKETEER	975

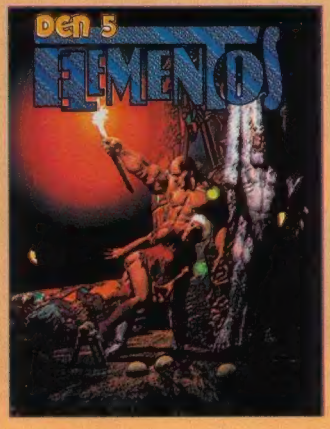
MESSNER/LOEBS

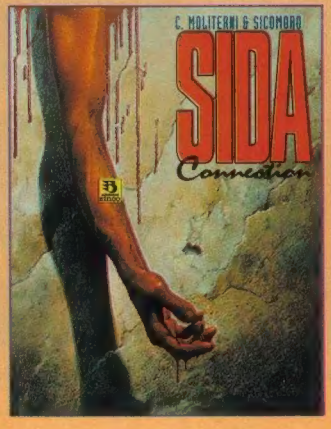
☐ EPICURUS EL SABIO	800
☐ EPICURUS EL SABIO II	875

BORDES DURAND

☐ FOC. Núm. 1	975
☐ FOC. Núm. 2 y 3	800

FERRY/VERNAL





Señale con una cruz los títulos que desee recibir. Sume usted mismo. Añada gastos de envío y anote el resultado final. Indique sus señas y cifras claramente.

NOMBRE .....

DOMICILIO .....

DP CIUDAD .....

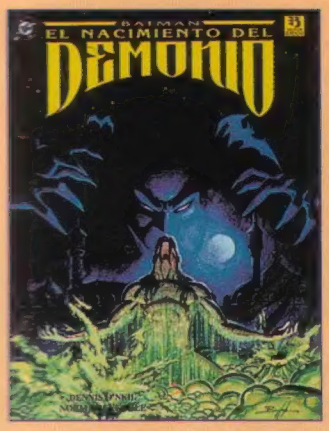
Forma de pago:

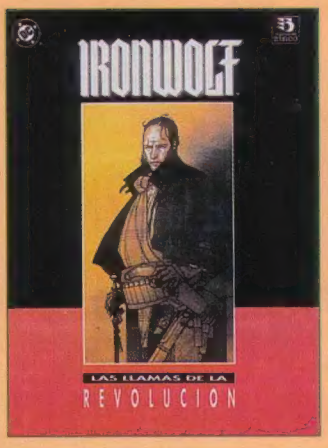
☐ TALON BANCARIO
☐ GIRO POSTAL
☐ CONTRA REEMBOLSO

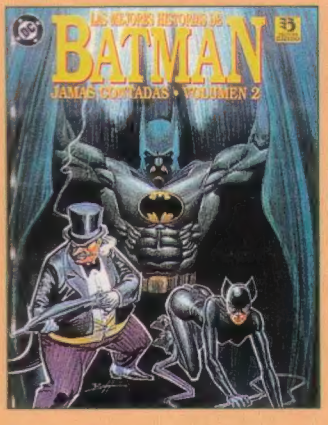
} GASTOS DE ENVIO: 200 Ptas.

Si no desea recortar esta página, fotocopiela o escriba los títulos que desea recibir, enviando su pedido a:

EDICIONES ZINCO; AVDA. DE ROMA, 157; 08011 BARCELONA







☐ IAN KALEDINE 750

ANDREAS
☐ COUTOO 800
☐ CRONWELL STONE 600

KRISTIANSEN/SONDERGAARD
☐ SUPERMAN y LA BOMBA DE LA PAZ 800

BARR/BINGHAM
☐ EL HIJO DEL DEMONIO 1.200

BARR/GRINDBERG
☐ LA NOVIA DEL DEMONIO 975

RICHARD CORBEN
☐ DEN 4 1.375
☐ DEN 5 1.375

GAIMAN/MC. KEAN
☐ CASOS VIOLENTOS 850

F. DE FELIPE
☐ MARKETING & UTOPIA 875

BERNI WRIGHTSON
☐ MUTANTE 775

MARK SCHULTZ
☐ CADILLACS y DINOSAURIOS 975

MOLUTERNI/SICOMORO
☐ SIDA CONECTION 1.150

O'NEIL/BREYFOGLE
☐ NACIMIENTO DEMONIO 1.875

MARRS/HAMPTON
☐ PRINCIPE VIKINGO 1.875

VARIOS AUTORES
☐ BATMAN 3-D 1.250
☐ SUPERMAN VS. SPIDERMAN 790
☐ BATMAN VS. LA MASA 575

LIBROS

MORENO CASARES
☐ BATMAN: JUSTICIA DIGITAL 1.950

MOENCH/JONES/JONES III
☐ BATMAN-DRACULA 1.975

GEORGE PRATT
☐ EL AS ENEMIGO 1.975

DAVE McKEAN
☐ ARKHAM ASYLUM 1.975

GOODWIN/HAMPTON
☐ BATMAN: GRITOS EN LA NOCHE 2.275

CHAYKIN/MOORE/MIGNOLA/RUSSELL
☐ IRONWOLF: LAS LLAMAS DE LA REVOLUCION 1.975

WAGNER/WILLIAMS
☐ DIME OSCURO 2.300

VARIOS AUTORES
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 1 2.900
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS AÑOS 50 JAMAS CONTADAS 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE SUPERMAN JAMAS CONTADAS 2.800
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 2 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE EL JOKER JAMAS CONTADAS 2.700
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS TEAM-UP JAMAS CONTADAS 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LA EDAD DORADA JAMAS CONTADAS 2.700

OTRAS EDITORIALES
TOUTAIN Editor
NOVELA GRAFICA

ALTUNA, HORACIO
☐ CHANCES 690

ALTUNA/TRILLO
☐ TRAGAPERRAS 950
☐ CHARLIE MOON 750

AZPIRI, ALFONSO
☐ PESADILLAS 690
☐ PESADILLAS II 750

BERNET/ABULI
☐ TORPEDO 0 750
☐ TORPEDO 1 750
☐ TORPEDO 2 750
☐ TORPEDO 3 750
☐ TORPEDO 4 750
☐ TORPEDO 5 750
☐ TORPEDO 6 750
☐ TORPEDO 7 750
☐ DE VUELTA A CASA 650

BERNET/SEGURA
☐ KRAKEN 1 585
☐ KRAKEN 2 575
☐ KRAKEN 3 630

BERNET/TRILLO
☐ CUSTER 600
☐ LIGHT & BOLD 750

BEROY
☐ DOCTOR MABUSE 600
☐ 999-666 600
☐ LA ENFERMEDAD DEL SUEÑO 750

BROCAL/SEGURA
☐ EL OTRO NECRONOMICON 750

COLAN, EUGENE
☐ ESTRELLAS USA 1 750

CORBEN, RICHARD
☐ JEREMY BROAD 850
☐ HOMBRE LOBO 995
☐ UNDERGROUND 2 850
☐ ROWLF 850
☐ MUNDO MUTANTE 1.200
☐ MANUSCRITOS DE LA PLAGA 650
☐ PILGOR 950
☐ EDGAR ALLAN POE 850
☐ UNDERGROUND TODAVIA 800
☐ BLOODSTAR 1.385
☐ DEN 1, NEVERWHERE 1.500
☐ DEN 2, MUVOVUM 1.500
☐ DEN 3, HIJOS DEL FUEGO 1.250

DE FELIPE, FERNANDO
☐ NACIDO SALVAJE 700
☐ A. D. N. 875
☐ S.O.U.L. 1.200
☐ EL HOMBRE QUE RIE 1.650

JAVIER COMA
☐ NEW YORK CITY 750

FERNANDEZ, FERNANDO
☐ ZORA Y LOS HIBERNAUTAS 1.275

FERRY, PASCUAL
☐ CREPUSCULO 700
☐ SEBASTIAN GORZA 750

GILLON, PAUL
☐ LA SUPERVIVIENTE 1 750
☐ LA SUPERVIVIENTE 2 750

GIMENEZ, CARLOS
☐ ROMANCES DE ANDAR POR CASA 550

GIMENEZ, JUAN
☐ EL EXTRAÑO JUICIO A ROY ELY 585
☐ CUESTION DE TIEMPO 690
☐ LA ESTRELLA NEGRA 690
☐ JUEGO ETERNO 725
☐ BASURA 800
☐ CIUDAD I 850
☐ CIUDAD II 850

GLIGOROV
☐ GINGER 875

LEVIS, GEORGES
☐ BURDEL 875

MAROTO, ESTEBAN
☐ MUJERES FANTASTICAS 580
☐ EN EL NOMBRE DEL DIABLO 800

ORTIZ/SEGURA
☐ JACK EL DESTRIPADOR 550
☐ BURTON & CYB 1 690
☐ BURTON & CYB 2 690
☐ BURTON & CYB 3 750
☐ BURTON & CYB 4 750

PRADO, MIGUELANXO
☐ STRATOS 600

RATERA, MIKE
☐ MUJERES SECRETAS 750

RUSELL, CRAIG
☐ OPERA 1.400

SAUDELI
☐ LA BIONDA. DOBLE GOLPE 1.150

THORNE, FRANK
☐ GHITA DE ALIZAR 1 750
☐ GHITA DE ALIZAR 2 750

WRIGHTSON, BERNI
☐ CREEPSHOW 530
☐ FERIA DE MONSTRUOS 585
☐ MAESTRO DEL TERROR 750
☐ HISTORIAS DE LOS MALOS TIEMPOS 750

VARIOS AUTORES
☐ VAMPIROS 2 750

ediciones zinco

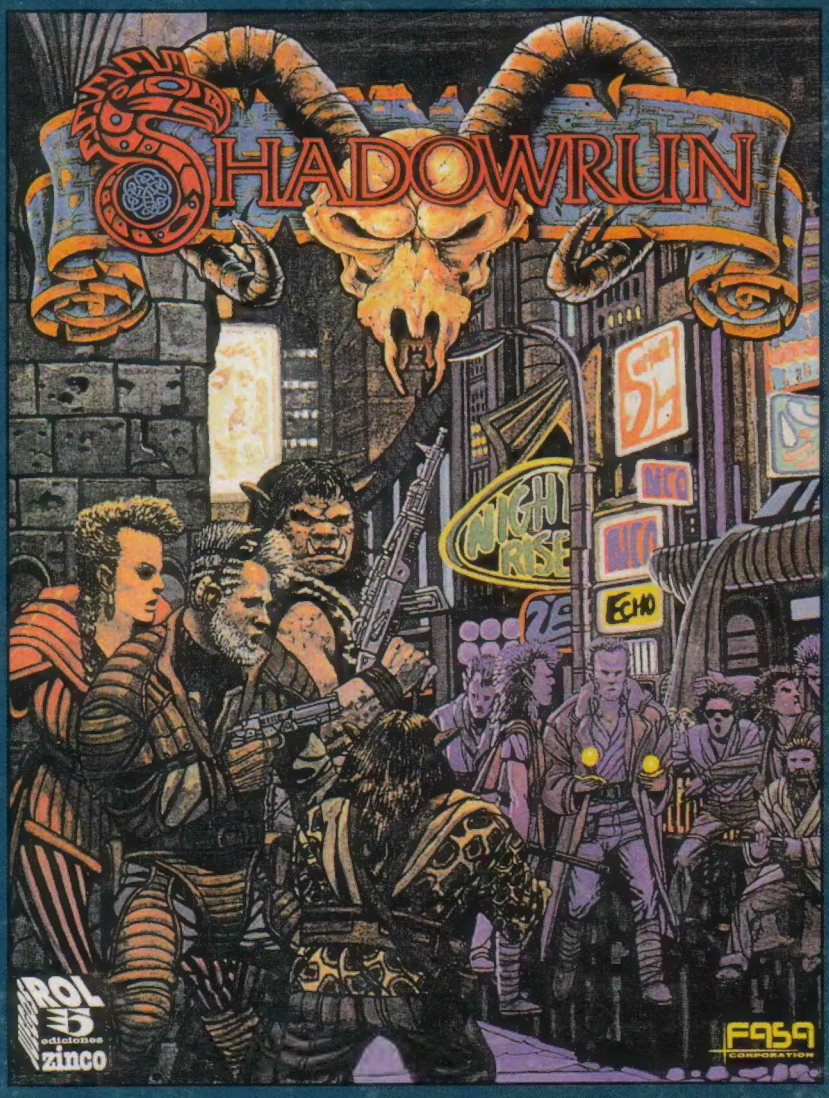
EL VERANO PASADO TE COMPRASTE

SHADOWRUN™,

Y DESDE ENTONCES ESTAS ESPERANDO EL COMPLEMENTO...

ediciones
ZINCO

TE LO OFRECE: ES LA PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO, CON EL ADITAMENTO DEL OPUSCULO «CONTACTOS»



... Y, EL MES QUE VIENE LA SEGUNDA EDICION, CORREGIDA, DEL MANUAL